SNK公認 1998年12月1日発行(毎月1回・1日発行) 第4巻第12号／通巻43号 平成10年6月1日第三種郵便物認可
[NEO·GEOオフィシャル情報誌]

月刊ネオジオフリーク
NEO·GEO FREAK

1998 12月号
590 yen
芸文社



特別付録
幕末浪漫第二幕
月華の剣士
～月に咲く華、散りゆく花～
スペシャルポスター

幕末浪漫第二幕 月華の剣士
～月に咲く華、散りゆく花～
システム&キャラ紹介

全13キャラ対人戦攻略
アスラ斬魔伝
SAMURAI SPIRITS 2

生駒治美&神谷けいこの
"ねおちゅぴ通信"

連載コミック
KOF炎の不条理劇場
by 藤井みほな

SNK宣伝課 中村はんの
"今日もタルいわ"
by RURU

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
全38キャラ相性解析&
隠し12キャラ+ルガール対CPU戦攻略

ショックトルーパーズ セカンドスカッド
ビーストバスターズ セカンドナイトメア

声優連載コラム
生駒治美／安井邦彦


NEOGEO POCKET
【あ、もしもし佳世子?私、私。昨日さぁ、アサミと喧嘩しちゃってね、
あの子ガァーってすごい迫力で怒ってるのよー。うんうん、あの子
よくわかんないよね。もう決着①つけないとね。うんうんうん、そうだ
よねー、喧嘩はよくないよね。うんうん、いっしょに温泉行った仲だ
しー、うんうんうんうんうんうんうん。あの子チョードケチだよー、
チョコレートとシュークリームぐらい交換してくれてもいいんじゃない、
うんうん、そうでしょ、そうでしょ、そうでしょ、交換②してみんなで喜
びを分かち合わないとどうすんのよねー。うんうんうんうん、あっ
イヤッ。もうネコがこっち見てるのよームカツクー、しっしっ。ごめ
んごめん、それで、うんうんうんうんうんうんうんうん、そうなのよ、
あの子最近変ったよねー、服装も派手になったしー、化粧も派手だ
しー、まゆげ長すぎだよねー。うんうんうんうん日毎に変っていく③
あの子が恐い恐い。うんうんうんうんうんうんうん、いいのよ、私
は私なんだから、うんうん、そういえばアサミの友達の彼氏の友達
のツヨシ君がまた遊びに行こうって電話があったよ。つながり④って
大切だよねー。うんうんうんうんうんうんうんうんうんうんうんう
んうんうん。そうでしょ、そうでしょ、うんうんうんうんうん。じゃーね。】
(ゲームで仲良く)
BETTY'S BLUE
OPTION
POWER
SNK
ネオジオポケットデビュー
NEOGEO POCKET™

ゲーム攻略&紹介

コンシューマ・インフォメーション

設定資料

★＝プレゼントのあるページを表しています
☆＝賞品制度を導入している投稿ページを表しています

声優連載コラム

コミック

表紙●幕末浪漫第二幕　月華の剣士　～月に咲く華、散りゆく花～
イラスト●トンコ（SNK）©SNK1998
表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARY GRAPHICS）



CONTENTS

NEO·GEO FREAK 12月号



幕末浪漫第二幕 月華の剣士 月に咲く華、散りゆく花

TM

SNK

業務用MVS	11月発売予定／価格未定	
家庭用ROM	発売日未定／価格未定	
家庭用CD	発売日未定／価格未定	
SS		
PS		
		容量未定 格闘アクション

『月華の剣士』第二幕ついに始動！システムの概要から新キャラのストーリーまで、とっておきの最新情報を8ページに渡って公開するぞ。

システム概要

基本操作&特殊動作の操作方法は、下の表を参照のこと。ここでは剣質「力」「技」共通のシステムを紹介しよう。

ダッシュ攻撃

レバーによって上段と下段の選択ができる。現時点ではまだまだ未知のシステムだ。



これはダッシュ攻撃の下段。スライディングのようだが…

空中受け身&ダウン回避

攻撃を受けて吹っ飛ばされた時にタイミングよくDボタンを押すと、受け身をとることができるようになった。すぐに反撃に移れるが、相手のさらなる追撃を食らうこともあるようだ。



空中受け身。攻撃を受けて吹っ飛ばされても…



空中で体制を立て直すことができる。もはや人の動きじゃないっス

ガード不可攻撃

前回の中段技に変わるシステム。剣質「力」ではガード不可の防御不可斬り、「技」だと前作同様下段ガード不可の打ち上げ斬りになる。



打ち上げ斬り。しゃがみガードしてる相手にはBC同時押し！

この通りヒットするぞ。ダメージはどのくらいかな？

剣質ゲージ

相手に通常技や必殺技を当てた時、必殺技を出した時にたまる。超奥義や潜在奥義、乱舞奥義などの発動時に消費する。



超奥義。昇華で連続技に組みこめることも

超奥義

剣質ゲージMAX状態or体力ゲージ点滅時に使用可能になる。超奥義とは、KOFや餓狼でいうところの超必殺技。コマンドはキャラごとに違うぞ。

レバー操作一覧

→	前進
↓or↘	しゃがみ
↙	しゃがみ（しゃがみガード）
←	後退（立ちガード）
↖	後ろジャンプ（空中ガード）
↑	垂直ジャンプ（空中ガード）
↗	前ジャンプ
上方向に一瞬レバーを入れる	小ジャンプ

ボタン操作一覧

Aボタン	弱斬り
Bボタン	強斬り
Cボタン	蹴り
Dボタン	弾き

特殊操作方法一覧

→→	ダッシュ、フロントステップ
←←	バックステップ
ダッシュ中↗	ダッシュジャンプ
ダッシュ中短く↗	ダッシュ小ジャンプ
スタートボタン	挑発
←+A	リーチの短い弱斬り
→+B	リーチの長い強斬り
→+C	相手を壁まで吹き飛ばす蹴り
剣質「力」状態でBC	防御不可斬り
剣質「技」状態でBC	打ち上げ斬り
ダッシュ中AorB	ダッシュ攻撃（上段）
ダッシュ中↓+AorB	ダッシュ攻撃（下段）
相手ダウン中↘+B(例外アリ)	ダウン攻撃
接近中CD	投げ
吹っ飛び中D	空中受け身・ダウン回避

※記事内容及び画面写真はすべて開発中のものです。なお、コマンドはすべて自キャラが右向き時のものです。
※ダウン攻撃の例外は次の通り。骸、十三…↑+B、烈火…↑+C、示源…↘+C、あかり…↘+B、↑+C（いずれも相手のダウン中に入力）

弾き

相手の攻撃を弾いてスキを作る特殊動作。今回は前回のようなレバー入力ではなく、Dボタンのみで発動し、立ち状態では上段弾き、しゃがみ状態では下段弾きになる。弾き待機動作の、出はじめの白く光った状態の時のみ必殺技を弾くことが可能で、それ以降は通常技しか弾くことができなくなった。



今回から時間の制限がついた必殺技弾き。タイミングを覚えよう

空中弾き

ジャンプ中にDボタンを押すことにより、空中でも弾き動作が可能に。対空攻撃に対して有効

新システムの空中弾き。イヤンな対空技も…



バーンと弾いてやろう。このあとジャンプ攻撃を出せるぞ。必殺技弾きは出はじめのみだけどね

弾き操作一覧

立ち状態でD	上段弾き
しゃがみ状態でD	下段弾き
ジャンプ中D	空中弾き
相手の攻撃をガード中←↙↓+D	
ガードキャンセル弾き（ゲージ消費）	

ガードキャンセル弾き

相手の攻撃をガード中に←↙↓+Dと入力すると、ガードキャンセルで弾きが発動する。ただし、ゲージを一定量消費するぞ。連殺斬や素早い攻撃でかためられてしまった時はどんどん活用しよう。

ガードキャンセルで弾きが可能に！



効果は通常の弾きと同じようだ。相手にスキができるので反撃のチャンス



このようにかためられてしまっても…



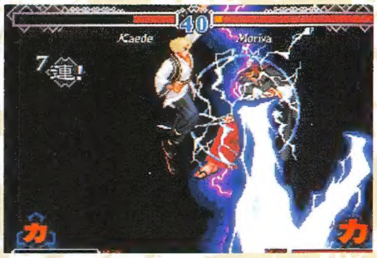
剣質別システム概要

このゲームでは前作同様、攻撃力が高く通常技にけずり能力がある「力」と、連続的な攻撃で敵を翻弄する「技」という2つの剣質（タイプ）が選べる。ここでは剣質別の特殊システムを紹介するぞ。

力

潜在奥義

超奥義よりもさらに強力な大技。剣質ゲージMAX状態+体力ゲージ赤点滅時に使用可能になる。こちらもコマンドはキャラごとに違うので、コマンド表を参照のこと。



楓の潜在奥義。「力」を選ぶのならぜひ狙いたい大技だ

昇華

一部の必殺技を超奥義でキャンセルできる昇華。昇華に対応している必殺技は次号に掲載するぞ。前作はほとんどのキャラが連続技になったが、今回は？

技

連殺斬

弱斬り→強斬り、近距離技→遠距離技の条件で技がつながる連殺斬。今回はそのバリエーションが増えたようだが、詳細は不明。

乱舞奥義

タイミングをとりながらコマンドを入力する手動の乱舞。剣質ゲージMAX状態で、↓↓+A（中段）、または↓↓+B（下段）と入力するとダッシュし、相手に接触して攻撃。そのあとA・B・C・A・B・C・A・B・↓↘→+Cで乱舞が完成する。



ボタンを押して斬りまくれ！　入力をミスすると乱舞が終了しちゃうぞ



乱舞奥義発動〜。相変わらずタイムマシンっぽい

メインストーリー

「朱雀」の暴走より半年。「常世」につながる大穴は、嘉神の大罪を語るが如く未だ天空に座し、「現世」をうかがっていた。

再び境界を閉ざし、2つの世界を分断するには、はるか神話の時代より伝えられる「封印の儀」をとりおこない、「常世」からの気の流れを遮断する必要があった。

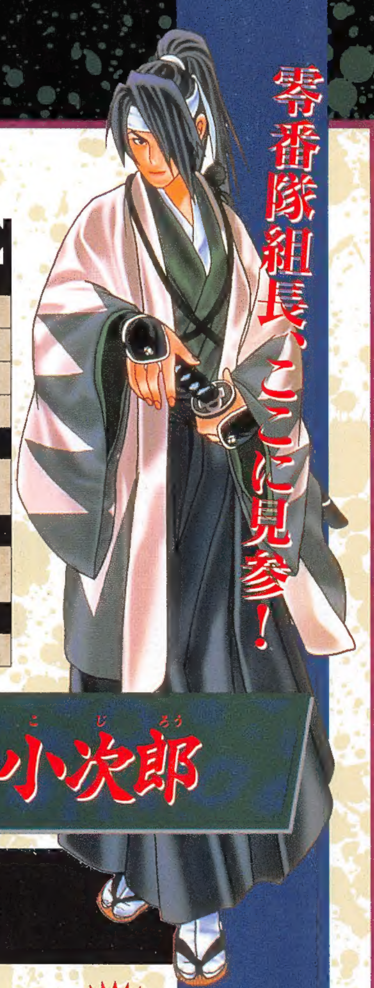
しかし、「封印の儀」とは「四神」の力と「封印の巫女」がそろって初めて成り立つ儀式である。「封印の巫女」を捜すため、「現世」では「玄武」を中心にそれぞれが動きはじめていた。

時を同じくして「常世」。深い闇の底では「封印の儀」を阻止するべく、さまざまな意識が引き寄せ合いうごめいていた。それらはやがて一つの思念となり、ある者を「現世」へよみがえらせた。

四神の長「青龍」として目覚めはじめた楓。天空をあおぎ、己の過去が清算されていないことを悟る守矢。新たな運命のきざしを感じはじめる雪。そして、奇跡的に命をとりとめ、己の運命を受け入れる男・嘉神。それぞれの思いが交錯する中、時代は再び彼らを闘いへといざなっていく。

キャラクター&技表公開

零番隊組長、ここに見参！



ストーリー設定

幻の隠密部隊、新撰組零番隊組長、真田小次郎。彼は任務に忠実で、規律に厳しく、零番隊隊士たちの心の支えとなっている。

しかし約半年前、零番隊の任務であった『地獄門調査』が、突然鷲塚慶一郎の単独捜査へと切り替わってしまった。事の発端は、脱隊者、紫鏡を取り逃がしたことであった。紫鏡との闘いで幾名かの隊士を失い、零番隊の存在意義が問われる中、再び『地獄門調査』の任務が命ぜられる。

零番隊の存在意義を証明し、仇敵、紫鏡を討つべく、孤高の狼は『地獄門』を目指すのであった。

技コマンド表

●必殺技	
翔尾閃	↓↙←+A
無明剣	↓↙←+B
虚空殺	→↓↘AorB
疾空殺	↓↘→AorB
●超奥義	
無明剣・贄	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
狼牙・零	↓↙←↙→+B（タメ可）
●乱舞奥義	
百舌連斬	↓↓+AorB



小次郎の潜在奥義。やっぱり字が出てます



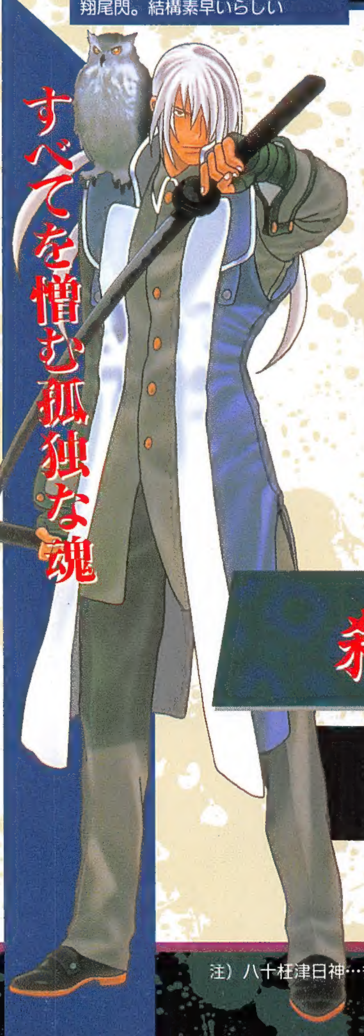
相手の足を攻撃して通り抜ける翔尾閃。結構素早いらしい


若そうに見えて、実は鷲塚より年上。というか鷲塚が若返ってしまった…

真田 小次郎

年齢：28才
流派：天然理心流「百舌」。正統派で連続技主体の剣術

すべてを憎む孤独な魂



ストーリー設定

嘉神の事件後『地獄門』より現れた者の一人。『常世』の強い思念が、戦乱で死んだ乳飲み子に取りつき生み出された存在。

『常世』の象徴ともいえる呪われた運命を持つ刹那は、その姿形こそ美しくも精悍な青年であるが、身も心も正真正銘の『悪』である。

彼は己の存在自体を呪い、『現世』『常世』を問わずすべての存在を憎んでいた。そして、すべての存在に対する復讐を胸に『現世』に降り立ったのであった。

技コマンド表

●必殺技	
無銘（壱）	↓↘→+AorB
無銘（弐）	→↓↘+AorB
無銘（参）	↓↙←+B
無銘（伍）	→↘↓↙←+C
●超奥義	
無銘（絶）	↓↘→↓↘→+AB
●潜在奥義	
無銘（極）	→↘↓↙←→↘↓↙←+B
●乱舞奥義	
無銘（滅）	↓↓+AorB

刹那

年齢：外見20歳
流派：八十枉津日太刀。刀身の黒い刀を使った剣術。一撃に大きな重みがある

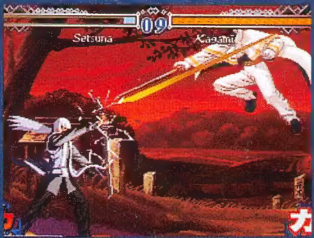

OP画面の刹那。意外に可愛い耳をしている



気をまとった刀を振り下ろす無銘(絶)。(壱)の強力版



新キャラ、刹那と響のキャラ選択画面。みみずくは闘わないのか…



一回のけぞりを回避する（伍）

注）八十枉津日神…多くの穢れた霊を表す神

父の真意を知る旅へ



ストーリー設定

数々の銘刀を生み出してきた高嶺源蔵。その名を知る者は意外にも少ない。時代の表舞台から姿を消したあと、片田舎に引きこもりひっそりと刀を打ち続ける。そのかたわらには愛娘、響の姿があった。

ある時『銀髪の男』が高嶺家を訪れ、源蔵に刀を依頼してきた。男の『純粋なる悪の気』に魅せられた源蔵は有無をいわずそれを快諾した。

帰り際、使いから戻った響が銀髪の男とすれ違った時、妙な胸騒ぎを感じずにはいられなかった。

やがて、源蔵は1本の太刀『八十枉津日太刀』を打ち上げた。しかしながら、力を使い果たした彼は、後日病の床へとついてしまう。

「あの男のせいよ！」という響に父はいう。

「どうしても納得がいかないというのなら彼と刀を捜しなさい。私が見たもの…感じたことがお前にも分かるはず…」

そういい残すと源蔵は息を引き取った。

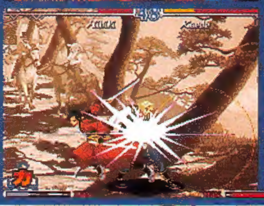
父の最後の言葉に迷う響だが、やがて意を決し家をあとにした。天野が『男前』の手入れを源蔵に依頼しにきたのはその3日後のことであった。

技コマンド表

●必殺技	
遠間にて斬る也	↓↘→+AorB
近寄りて斬る也	→↓↘+B
水月を突く也	→↓↘+C
居を合わす也	←↙↓↘→+C
●超奥義	
発勝する神気也	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
死を恐れぬ心也	→←↙↓↘→+B
●乱舞奥義	
屍を越え行く也	↓↓+AorB



OP画面より。手に持っている刀は父の手により作られたものなのか？



発勝する神気也。助走が長いほど高威力に



遠間にて斬る也

高嶺　響

年齢：17歳
流派：無双真伝流。居合い抜き

禿鷲を持つ男の正体は…



技コマンド表

●必殺技	
禿鷲	↓↙←+AorB
廻転肝えぐり	→↓↘+AorB
地舐め滑り	→←→+C
斬肉大鋏	空中で↓↙←+AorB
●超奥義	
迷兇死衰・凶器	↓↘→↓↘→+AB
●潜在奥義	
迷兇死衰・凶飢	↓↘→↓↘→+B
●乱舞奥義	
狂喜・微塵刻み	↓↓+AorB

ストーリー設定

頭を白帯に包んだ謎の人斬り。

その朽ちた体は死臭を放ち、まるで死者のそれの様である。が、その闘いぶりは常人をはるかに逸し、体力的な衰えを微塵も感じさせないものであった。そしてその男の手の中には『凶刀・禿鷲』が握られていた。



禿鷲。見れば見るほど誰かに似てるなあ



超奥義、凶器。う～むやっぱこれって…

骸

年齢：??歳
流派：不明

強さを手に入れた青龍の少年



楓

年齢：18歳
流派：括心一刀流

ストーリー設定

嘉神の起こした事件から半年がたち、楓は徐々に青龍としての自覚に目覚めはじめていた。

そんな折『地獄門封印の鍵を発見』という一報を受け、雪とともに翁を訪ねた。そこで楓たちは、『地獄門』を封印するには、太古の昔おこなわれたという『封印の儀』をおこなわなければならないこと、そして『封印の儀』には『封印の巫女』が必要であることを知らされる。

また同時に、巫女を殺す者『常世の使者』について聞かされ、『常世の使者』から『封印の巫女』を守り、『封印の儀』を成就させるべく旅に出たのであった。

技コマンド表

●必殺技	
晨明・疾風	↓↘→+AorB
晨明・空牙	→↓↘+AorB
晨明・連刃斬	↓↙←+AorB
晨明・追風	空中で↓↘→+AorB
●超奥義	
活心・醒龍	↓↘→↓↘→+AB
●潜在奥義	
活心・蒼龍	↓↘→↓↘→+B
●乱舞奥義	
活心・九頭龍	↓↓+AorB



追風は空中から放てる飛び道具。今回楓は覚醒しっぱなしのようだ



連続入力ではなくなった連刃斬

懐かしくも邪悪な気の正体は…



御名方守矢

年齢：23歳
流派：活殺逸刀流

ストーリー設定

嘉神の事件のあと、己の未熟さを呪い守矢は再び修行の旅に出ていた。

半年たったある日、守矢ははるか遠くに懐かしい気の流れを感じた。しかしそれは守矢の知るそれとはどこか違う、邪悪で巨大なものであった。

未だ退くことのない暗雲と、不意にわき起こる疑問の中、事実を確かめ、己の過去を清算するため再び『地獄門』を目指す守矢であった。

技コマンド表

●必殺技	
逸刀・朧・上段	↓↙←+A（ため可）
逸刀・朧・中段	↓↙←+B（ため可）
逸刀・朧・下段	↓↙←+C（ため可）
逸刀・新月	→↓↘+A
逸刀・月影（弱）	↓↘→+A（連続3回入力）
帯刀・歩月	←↙↓+AorBorC
●超奥義	
活殺・十六夜月華	→←↙↓↘→+AB
●潜在奥義	
活殺・乱れ雪月花	→←↙↓↘→+B
●乱舞奥義	
活殺・白夜	↓↓+AorB



楓と守矢のVS画面。この2人の対決も楽しみだ



潜在の乱れ雪月花（フィニッシュ）。今回の性能は？



居合い抜きの逸刀・朧は健在

運命を知る闘いがはじまる…



雪

年齢：19歳
流派：括心長槍術

ストーリー設定

嘉神の事件のあと、楓とともに翁の指示により『地獄門』について調査をしていた雪は、翁からその封印方法を聞かされる。その内容は『封印の巫女』と呼ばれる女性と『四神』の力によって『封印の儀』をとりおこなうというものだった。

そして『封印の巫女』の手がかりを聞かされた時、雪の中に1つの疑問が生まれた。雪はその疑問を確かめるため、楓たちに黙って旅に出てしまう。

その時、彼女が拾われた時につけていた『首飾り』が何かに共鳴するように光を放っていた。

技コマンド表

●必殺技	
氷刃	↓↘→+AorB
霜華	→↓↘+AorB
瞬雪斬	↓↙←+AorB
氷鏡	←↙↓↘→+C
●超奥義	
樹氷	↓↘→↓↘→+AB
真・雪風巻	↓↙←↙→+B
●乱舞奥義	
深・雪風巻	↓↓+AorB

当て身技になった氷鏡。攻撃を受けると槍で反撃するぞ



新奥義、樹氷。派手に凍らせます



玄武の翁



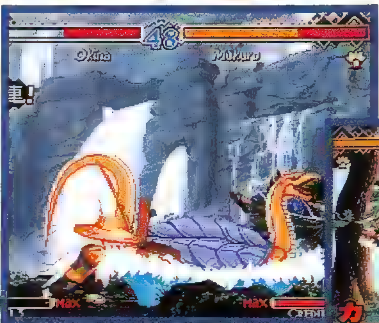
年齢：129歳
流派：真心流一の太刀

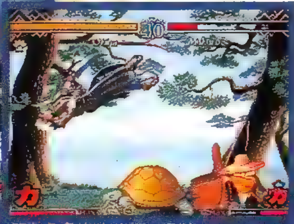
ストーリー設定

「地獄門」の封印は完全ではなかった。

そして、太古の昔より伝わりし『封印の儀』をおいて他に、『地獄門』を閉ざすすべはないという事実を突き止めた翁は、楓、雪に『封印の巫女』を捜すよう命じるのであった。

しかし、『突然の雪の失踪』『常世からの使者』『守矢の噂』『懐かしくも邪悪な気』と、時がたつにつれてさまざまな要素が翁を戦場へと駆り立てる。そしてかつての闘将は、再び重い腰をあげるのであった。


潜在奥義、玄武の怒り。あの龍のとこにこんなデカイものが…


龍から亀を出す技、亀笠

技コマンド表

●必殺技	
亀笠	↓↘→+AorBorC
亀舞・地	→↘↓↙←+AorB
釣果大良	→↓↘+AorBorC
無功用・天	←↓↙+C
●超奥義	
玄武の咆吼	→←↙↓↘→+AB
●潜在奥義	
玄武の怒り	→←↙↓↘→+B
●乱舞奥義	
玄武舞	↓↓+AorB

一条あかり



年齢：14歳
流派：一条流陰陽術


式神・六合。演出が少し変わっているぞ


相手のレバーを左右逆転させる技、右往左往

技コマンド表

●必殺技	
式神・天空	↓↘→+AorB
光明五十五霊符・右往左往	←↓↙+A(剣質ゲージ消費)
天文・星の巡り	↓↑+C
代わり人形	→↘↓↙←+B（剣質ゲージ消費）
●超奥義	
式神・六合	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
劾鬼・百鬼夜行	→↘↓↙←→+B
●乱舞奥義	
天文・数多の星屑	↓↓+AorB

ストーリー設定

姉のひかりが病で倒れた。

おねいちゃん大好きのあかりは、心配でオロオロするばかり。そんな時、父に呼ばれた。渋い顔の父の前に、ちょこんと座る。

「あかり、よう聞くんや。『地獄門』がな…」

「ぬぁに～！　まぁた『地獄門』のせいかいな。ウチが成敗したるっ！『りべんじ』やぁ～!!」

あかりは、姉の病気を『地獄門』のせいと勝手に決めつけて、部屋を飛び出した。

「こら！　人の話は最後まで聞かんか！」

父の剣幕も彼女を止められない…。

神崎十三



年齢：27歳
流派：我流

ストーリー設定

十三はあかりの姉、ひかりが病に倒れてから毎日のように彼女の元へと見舞いにきていた。その日もいつものようにひかりの元へとやってきたが、何やら様子がおかしい…。

「どないしたんや、ひかりちゃん。なんかあったんか？」

「わたしの風邪を『地獄門』のせいやって…あかりがまた飛び出したんやって…」

「なんやて？　はあ～、なんでいっつもこうなるんや…」

「十三さん…」

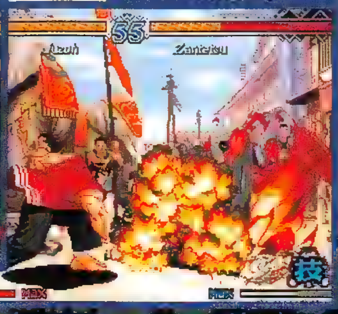
憂いを帯びる瞳に、十三は一瞬ドキッとした。これは憧れのひかりにいいところを見せるいい機会…あかり風にいえば『ちゃんす』である。

「おう、ひかりちゃん！　ワシにド～ンとまかせとけッ!!!!」

十三は怒濤の勢いで部屋を飛び出していった。

「十三さん…そっち、逆やけど…」


いわゆる頭突き攻撃である岩クダキ。剣質「力」時のみガード不可


ハッパ。金棒を叩きつけるダイナミックな技だ

技コマンド表

●必殺技	
ハッパ	↓↘→+AorB
岩クダキ	→ため←+C
たたきツケ	→↘↓↙←+A
ぶんナゲ	→↘↓↙←+B
●超奥義	
ほうむラン！（ぶんナゲ中）	↓↘→+AB
大胆不敵（略）驚愕火山弾	↓↘→↓↘→+AB
●潜在奥義	
超激烈呆然（略）仰天大噴火	↓↘→↓↘→+B
●乱舞奥義	
超鮮烈改善（略）自在大乱打	↓↓+AorB

真実を知るため再び地獄門へ

鷲塚 慶一郎

年齢：27歳
流派：天然理心流

ストーリー設定

事件当時のような天変地異はなくなったものの、未だに暗雲は晴れず、鷲塚の『地獄門調査』は続いていた。
前回の調査で『地獄門』に関わる数人の人物が浮かび上がり、ここ半年はその人物たちの身辺調査をおこなっていた。その人物を調べるうちに、彼らが『封印の巫女』と呼ばれる女性を捜していることを突き止めた鷲塚は、事実解明のため『地獄門』を目指すのであった。


潜在奥義の最終・狼牙。2秒以上ため押しでガード不能に


疾空殺。小次郎と違いこっちはやっぱりため技



技コマンド表

●必殺技	
疾空殺（しっくうさつ）	←ため→＋AorB
虚空殺（こくうさつ）	↓ため↑＋AorB
狼牙（ろうが）	←ため→＋C
俊殺（しゅんさつ）	↓↙←＋AorB
●超奥義	
真・狼牙（しん・ろうが）	↓↙←↙→＋AB
●潜在奥義	
最終・狼牙（さいしゅう・ろうが）	↓↙←↙→＋B（ため可）
●乱舞奥義	
絶・狼牙（ぜつ・ろうが）	↓↓＋AorB

旧友の忘れ形見を追う

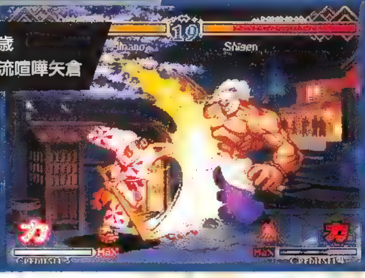
天野 漂



年齢：29歳
流派：我流喧嘩矢倉

ストーリー設定

万年桜が満開に咲いたものの、空は相変わらず薄暗くどんよりとしてどこかパッとしない日々が続いていた。そんな折、天野はとある事情で愛刀『男前』を抜くことになってしまったが、思いの外切れ味が落ちていることに驚くのであった。
そこで天野は『男前』を鍛えた旧友、高嶺源蔵の元を訪ねる。しかし、そこに源蔵の姿はすでに亡く、愛娘の響も消息を絶っていた。
不審に思った天野は源蔵の忘れ形見、響を捜すため、ぶらりと旅に出る。


必至。最後までためると昇華が可能に（しかもガード不能）


潜在奥義、飛車。散る桜の演出は天野ならでは

技コマンド表

●必殺技	
雀刺し（げんさし）	→↙→＋AorB
居飛車穴熊（九手詰め）（いびしゃあなぐま（きゅうてづめ））	Aボタン連打
必至（ひっし）	→↘↓↙←＋B（ため可）
将棋倒し（しょうぎだおし）	接近して↘↘＋C
●超奥義	
盤上此の一手！“と金”（ばんじょうこのいって！“ときん”）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AB
●潜在奥義	
盤上此の一手！“飛車”（ばんじょうこのいって！“ひしゃ”）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋B
●乱舞奥義	
たこ金（たこきん）	↓↓＋AorB

孫にすべてを託し最後の旅へ

斬鉄



年齢：53歳
流派：忍術

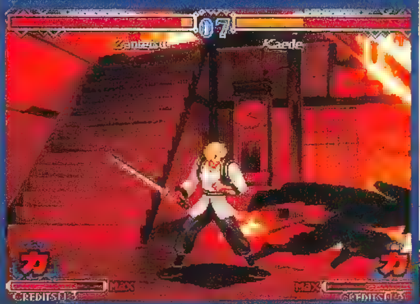
ストーリー設定

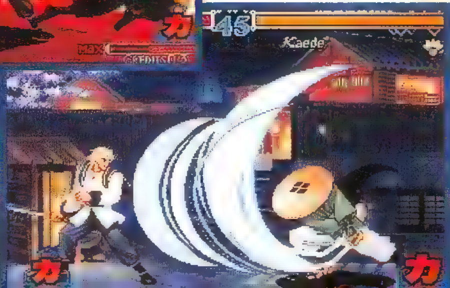
斬鉄は愛すべき孫にできる限りの技を伝授し、二度と帰らぬであろう里をあとにした。
残された時間はわずか。長きに渡る闘いの代償…この身が朽ちるまでの時間である。
最後の華を咲かせるべく、彼は再び強者の集う『地獄門』へ向かう…。

技コマンド表

●必殺技	
流影刃（りゅうえいじん）	↓↘→＋A
気孔砲（きこうほう）	↓↙←＋B
影法師（かげぼうし）	→←→＋C
天魔落とし（てんまおとし）	→↘↓↙←＋C（ジャンプ中も可）
●超奥義	
断鋼刃（だんこうじん）	→←↙↓↘→＋AB
●潜在奥義	
闇狩り（やみがり）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋B
●乱舞奥義	
蟷螂双刃（とうろうそうじん）	↓↓＋AorB

影法師は、影となって相手をすり抜ける移動技。忍者っぽい！




相手の弾をはね返しつつ衝撃波を発射する新超奥義、断鋼刃



人の心を取り戻した鬼

直衛示源

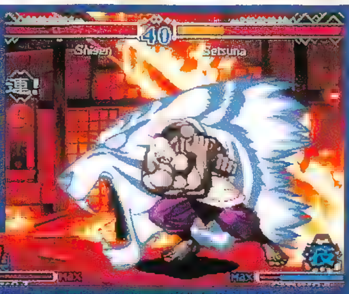
年齢：37歳
流派：壊腕・白虎の[illegible]

ストーリー設定

[illegible]に狂った鬼は、『地獄門』の衰えと、養女、虎徹との再会により正気を取り戻す。
己を見失ったことを恥じ、示源は山奥に籠った。口やかましく成長した虎徹を横目に、修行の日々を送る示源。だが、その平穏な時間も長くは続かなかった。
完全に閉じきっていない『地獄門』の邪な力を感じとった彼は、夜も明け切らぬうちに出立する。
そのあとをこっそりつける影…。



白虎襲。剣質「技」のみ追加入力あり



暴虎馮河。攻撃を食らってものけぞらない。潜在コマンドで追加技が出るぞ

技コマンド表

●必殺技	
白虎爪	↓↙←+AorB
白虎襲	↓↙←+C
翡翠砕	←↙↓↘→+AorBorC
金剛砕	→↘↓↙←→+C
●超奥義	
暴虎馮河	↓↘→↓↘→+AB
●潜在奥義	
不倶戴天	→↘↓↙←→↘↓↙←+B
●乱舞奥義	
抜山倒河	↓↓+AorB



星の瞬きで凶事を悟る

李 烈火

年齢：21歳
流派：飛影拳

ストーリー設定

李は自分の功夫の足りなさを不甲斐なく思い、未だ日本に留まっていた。とある寺に身を寄せ、修行のかたわら農業などに勤しんで生計を立てており、徐々に『本当の強さ』の本質を感じはじめていた。
そして事件から半年経ったある晩、再び凶星が強く輝くのを目撃する。いてもたってもいられなくなった李は、修行も半ばにその凶星を追いかけるのだった。

潜在奥義の蒼天無影脚。ヒット数に注目！

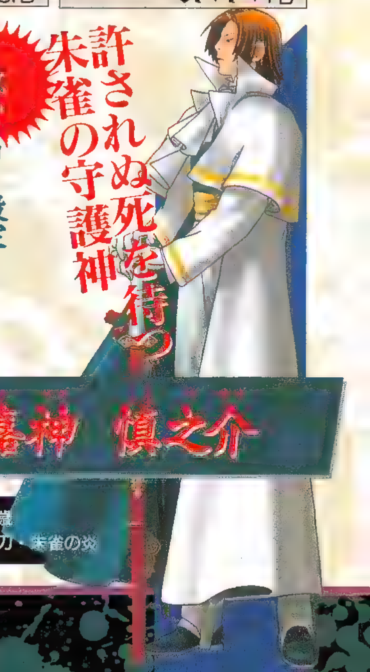


全身無敵の避け、霞。そういえば草薙京の避けと同じ名前だなあ



技コマンド表

●必殺技	
炎扇翔	↓ため↑+B
	(ヒット中↓+Bで追加技)
炎龍擺尾	→↘↓↙←+AorB
	(炎龍擺尾中←↙↓↘→+Bで追加技)
無影脚	ジャンプ中↓↘→+C
霞	AB同時押し
●超奥義	
奥義・炎龍纏身	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
秘奥義・蒼天無影脚	↓↙←↙→+B
●乱舞奥義	
絶命奥義・天地黎明脚	↓↓+AorB



許されぬ死を待つ朱雀の守護神

嘉神 慎之介

年齢：31歳
流派：焦刀・朱雀の炎

ストーリー設定

青龍の力に目覚めた楓に敗れ、『地獄門』に身を投げた嘉神。しかし、運命は彼に死ぬことを許さなかった。
『地獄門』を開くも閉じるも、その心次第…。人の行く末を見すえるべく、朱雀の守護神は再び飛翔する…。



新超奥義の紅蓮朱雀。炎をまとって襲いかかりヒットすると舞い上がる

焦咆吼。今回嘉神は覚醒前の技をメインに使うようだ



楓との宿命の対決の行方は？



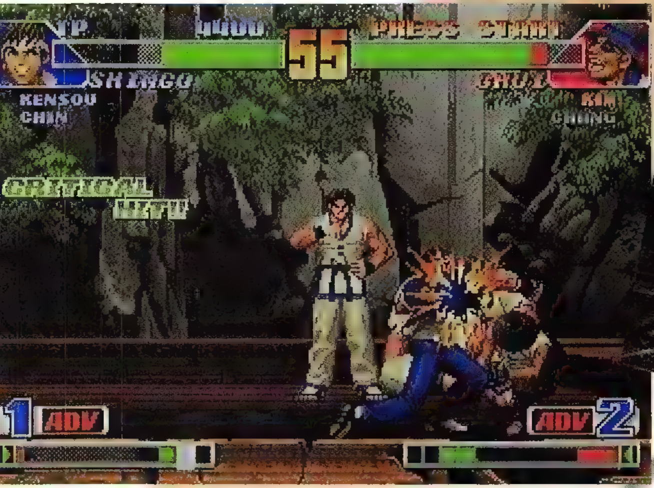
技コマンド表

●必殺技	
飛燕翼	↓↘+A
劫炎爪	↓↘→+B
焦咆吼	→↓↘+AorB
焔咆吼	→↘↓↙←+AorB
●超奥義	
紅蓮朱雀	空中で←↙↓↘→+AB
●潜在奥義	
鳳凰天昇	空中で←↙↓↘→+B
●乱舞奥義	
図南鵬翼	↓↓+AorB

THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS ™

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
ドリームマッチネバーエンズ

エンディングで特別なグラフィックが見られるチームの組み合わせを大紹介！すべてのグラフィックを見られれば君もKOFマスターだっ!!





SNK	
業務用MVS	発売中／148,000円
家庭用ROM	発売中／38,000円
家庭用CD	12月発売予定／価格未定
SS	—
PS	—
683M	格闘アクション

KOF'98攻略もいよいよ佳境！
今回の目玉は、なんといっても特殊エディットチームの組み合わせ一覧。
また、オメガ・ルガールを含めた裏キャラの対CPU戦攻略、
通常キャラのキャラ別相性解析も見逃せないぞ。
高密度の情報をタイトにつめこみ、
充実の内容でお茶の間にお届けだっ！

特殊エディットチームについて

KOFの大きな魅力の1つであるチームエディットシステム。自分だけのオリジナルチームを作れるのはもちろんだが、その組み合わせによってはエンディングで特別なグラフィックを見ることができるのだ。今回、その組み合わせがついに判明したので、次のページでそのすべてを紹介しよう。

キャラの組み合わせは、うなずけるものから思わず笑ってしまうものまで色々。これを読んでいるみんなら、どんなグラフィックが見られるかを想像しただけで夜も寝られなくなるはずだ。

だったらそのグラフィックも紹介してくれよセニョール、という声が聞こえてきそうだけれど、それじゃあありがたみがなくなってしまうと思わないかい？ だからベイビィ、どんなグラフィックが見られるのかは、みんなの熱い瞳で直接確かめておくれ！

なお、ファンには残念無念な話だが、真吾チーム（真吾、京、庵）やルガールチーム（ルガール、マチュア、バイス）は通常チーム扱いで、スペシャルなグラフィックはナッシングなのさっ！ がーん。



主人公チームのエンディング。こんな感じでグラフィックが表示されるぞ



ここでの選択次第で、スペシャルなグラフィックが見られるのだっ！

特殊エディットチーム組み合わせ一覧



対CPU戦攻略内攻略パターン対応キャラ略号

14ページから26ページまでの対CPU戦攻略の中で、各攻略パターン名のあとの対応キャラ名は、以下のように略して表記します。

草薙京：京
二階堂紅丸：紅
大門五郎：大
テリー・ボガード：テ
アンディ・ボガード：アン
ジョー・ヒガシ：東
リョウ・サカザキ：リ
ロバート・ガルシア：ロ
ユリ・サカザキ：ユ
レオナ：レ
クラーク：クラ
ラルフ：ラル
麻宮アテナ：麻
椎拳崇：拳
鎮元斎：鎮
神楽ちづる：神
不知火舞：舞
キング：キン
キム・カッファン：キム
チャン・コーハン：チャ
チョイ・ボンゲ：チョ
七枷社：社
シェルミー：シェ
クリス：クリ
山崎竜二：山
ブルー・マリー：マリ
ビリー・カーン：ビ
八神庵：庵
マチュア：マチ
バイス：バ
ハイデルン：ハ
タクマ・サカザキ：タ
草薙柴舟：柴
ヘビィ・D!：D
ラッキー・グローバー：ラキ
ブライアン・バトラー：ブ
矢吹真吾：真

対CPU戦攻略内攻略パターン対応キャラ略号

27ページから45ページまでのキャラ別相性解析の中で、解析キャラ名のあとの記号には次のような意味があります。
※各相性は編集部調べです

◎…楽勝だぜ！
○…普通かな？
△…苦手っす
×…天敵



小細工は無用！必殺技連発でけずり倒せ

オメガ・ルガール

攻略／ジェイケイ

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
スコーピオンデスロック	➡or⬅＋C
スコーピオンブロウ	➡or⬅＋D
●特殊技	
ダブルトマホーク	➡＋B
●必殺技	
ダークジェノサイド	➡⬇↘＋B or D
ダークバリヤー	⬇↘➡＋B or D
グラビティスマッシュ（地上）	⬇↘➡＋A or C
グラビティスマッシュ（空中）	ジャンプ中⬇↘➡＋A or C
バニシングラッシュ	➡↘⬇↙⬅＋A or C
●超必殺技	
ギガンテックプレッシャー	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋A or C
デストラクション・オメガ	⬇↘➡⬇↘➡＋B or D
ルガールエクスキュージョン	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C

対CPU戦攻略

●消えてどかどか！パターン

京、紅、テ、アン、レ、チャ、チョ、山、マリ、ビ、庵、マチ、バ、ハ、柴、ブ

弱バニシングラッシュ（以下、ワープ）をひたすら連発するパターン。最初は中間距離から適当に出し、以降は最速で連発していけばOKだ。相手によってはガードし続けるが、気にせずに連発すればけずりだけで倒せるぞ。食らってくれた場合は、起き上がりに弱ワープを重ねていこう。

紅丸は弱ワープを前転で回避することがあるが、気にせず弱ワープを出せばOKだ。

アンディ、ハイデルン、ブライアンは、弱ワープを前転で回避したあとに必殺技を出してくる。アンディは飛翔拳を出すので（しゃがみ弱パンチ後に出すことも）、スキに弱ワープを決めよう。ハイデルンはたまにネックローリングやムーンスラッシャーを出す。前者はガード後に反撃、後者はスキに弱ワープを決めるべし。ブライアンはハイパータックルやブライアントルネードを出すので、強ダークジェノサイドで迎撃だ。

ビリーには、後ろジャンプ頂点からの弱グラビティスマッシュ（空中）でダウンを奪い、起き上がりに弱ワープを重ねていった方がいいぞ。



けずりだけでも15秒で倒すことが可能。とっても簡単です



前転で抜けられたら連発を止めて、相手の動きに対応するべし

●重力弾パターン

大、東、拳、真、神、キム、社、シェ、クリ、タ、D、ラキ

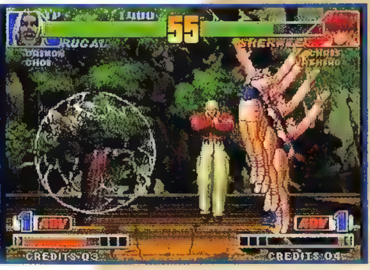
開始直後よりやや近い間合いで地上版の強グラビティスマッシュ（以下、重力弾）をためて待つと、前転、ジャンプ、必殺技などで突っこんできて食らってくれる。すぐにボタンを離して発射し、歩きやダッシュ（ステップ）で間合いを調節してくり返そう。

ジョーとケンスウに対しては、少し遠めで強重力弾を出していこう。ケンスウは挑発することもあるので、それを見たらすぐに発射するべし。

チンには、いつもより少し近い間合いで重力弾を出そう。

ちづるには、体力勝ちしている時なら適当な間合いで強重力弾を出してもOKだ。

キムは強重力弾に対してガードでかたまることがある。この場合はためていても時間のムダなので、すぐに発射してしまおう。



無謀にも突っこんできて自滅してくれる。くり返して超楽勝だ

●その他のパターン

リ、ロ、ユ、ラル、クラ、麻、舞、キン、真

リョウ…開始直後ぐらいの間合いでしゃがみ弱キックを出すと、跳びこみや猛虎雷神刹を誘うことができる。強ダークジェノサイドで迎撃していこう。

ロバート…ほぼ対リョウと同じ。跳びこみは強ダークジェノサイドで迎撃し、強飛燕旋風脚はしゃがんで避けてスキに連続技を決めるべし。

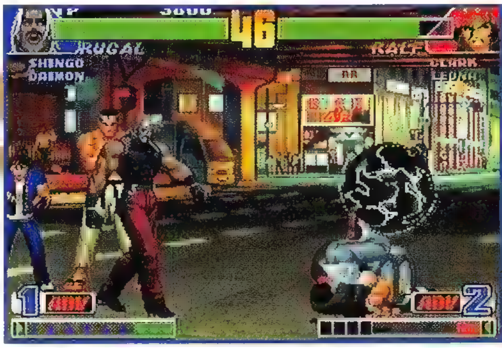
ユリ…近づいてきたところに弱ダークジェノサイドを当てると、高確率でヒットする。ヒット後は起き上がりに弱ダークジェノサイドを重ねていこう。

ラルフ、アテナ、舞…中間距離で弱重力弾（ためなし）を出すと、前転で抜けてくることが多い。弱重力弾のあと前に歩いておき、前転してきたらスキに連続技を決めていこう。舞に弱重力弾をガードされた時は、大ジャンプで跳びこんで連続技を狙うといいぞ（花蝶扇を撃ってくる）。

クラーク…中間〜遠距離で弱重力弾を連発するだけ。

キング…中間距離（やや遠くてもOK）で弱重力弾を撃つとよく食らってくれる。跳び越してくることもあるので、強ダークジェノサイドで迎撃する準備をしておこう。

真吾…開始直後ぐらいの間合いで強ダークバリヤーを出すと、手を出してきて食らってくれる。ヒット後は間合いを調節してくり返そう。一応、消えてどかどか！パターンでも倒せるぞ。

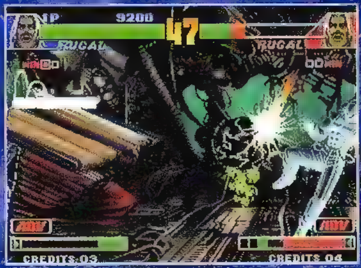


重力弾で前転を誘える。連続技はしゃがみ弱パンチ始動がいいだろう

VS オメガルガール

遠距離から弱重力弾↓弱ワープと連続で、ガードされたら弱ワープを連発していけば倒せる。ヒットしたら、ダッシュ（吹き飛んだ相手の下をくぐる）で間合いを離し弱重力弾からくり返そう。

なお、画面端と端から弱重力弾を撃った時は、弱ワープ後に相手の正面に出現する。コマンド入力の方向に注意。



重力弾をはね返そうとするが、必ず失敗。ワープも連続ヒットするぞ

おまけ情報 ①空中（それもかなり高い位置）で弱ダークジェノサイドの2段目だけをヒットさせると、相手が食らい判定を残した真上に吹き飛ぶ。デストラクション・オメガやダークジェノサイドなどで追撃が可能だ。②画面端の相手に弱バニシングラッシュをガードさせたあと、すぐにしゃがみ弱パンチを出すと連続ガードになる。さらにキャンセルダブルトマホーク→キャンセル弱バニシングラッシュ…のくり返しでずーっと連続ガードになるぞ。



'95草薙京（くさなぎ きょう）

攻略／修羅騎士　鷹

'95ならでは!? 闇払い使用パターンもアリ

対CPU戦攻略

●草薙の歴史壱：今回も下段がお留守だぜ！パターン

ほぼ全キャラに有効なパターン。やり方自体は先月号の京と同じだが、決めていく必殺技が違うので説明しよう。

跳びこみ→近距離立ち弱キック→キャンセル轟斧を出したあとは、琴月 陽or朧車を使っていくのだ。朧車は強を使用するんだけど、間合いが遠いと3段目がヒットしない場合があるのでイマイチ安定しない。朧車を使うなら画面端へ追いやってからがいい。

●草薙の歴史弐：歴史が違うんだよ今回も！パターン

まぁ、こっちの京でもできるっつーことで…。

強七拾五式 改を決めたあと、追い打ちをダウンを奪わない技（ジャンプ攻撃など）にし、着地する相手に技を重ねると、なんとガードをしない。よって、近距離立ち強パンチ→キャンセル強七拾五式改→ジャンプ強攻撃→近距離立ち強パンチ（重ね）→キャンセル七拾五式改…といった連続技が可能なのだ。

●草薙の歴史・外伝：受けてみろ草薙の拳を！パターン

強の闇払いを放ち続けてけずり殺すといった、庵の〝慈悲なんてものは微塵もないゴリ払い！パターン〟（先月号参照）と同じパターン。

投げ技、鬼焼き、琴月 陽など、ダウンを奪いつつも間合いを広げる技を決めたあと、起き上がりに重ねていくといいだろう。

●待ちパターン

アン、東、ユ、麻、拳、舞、チャ、マリ、庵、マチ、八、柴、ラキ、真

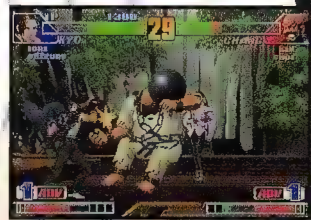
基本的に画面端でガードをかためておき、突進技をガードしたあとに反撃したり前転に投げや連続技を決めていくパターン。接近されてしまったら小技で牽制して、密着させないようにしよう。

アテナ、チャン、柴舟以外のキャラに関しては先月号の京を参照してね。

対アテナ。テレポートに対してはスキに投げor連続技を決めよう。また、跳びこんできた場合はしゃがみ強パンチで迎撃しよう。

対チャン。近寄ってきたら、しゃがみ強パンチ→キャンセル強闇払い。

対柴舟。ジャンプ攻撃→強パンチ→キャンセル闇払いの連係を待つ。強パンチが遠距離技になっている時は、ガード後or空振りしたところに跳びこむことができるぞ。



対チャン。近寄ってきたら、しゃがみ強パンチ→キャンセル強闇払い!!

●誘いパターン

京、紅、大、テ、リ、ロ、ラル、鎮、キム、社、シェ、山、バ、タ、D、ブ

特定の技を振って、相手に特定の行動をとらせるパターン。京、紅丸、山崎、ヘビィ・D!以外の誘う技、誘える行動、対処法は、先月号の表京を参照しよう。

対京。画面端で待ち、近寄ってきたところにしゃがみ弱パンチを出すと、跳びこみや、琴月 陽、鬼焼き、無式などを出してくることがある。跳びこみはしゃがみ強パンチで迎撃し、必殺技はガードしたあとに反撃しよう。

対紅丸。画面端までさがり、相手がタイム表示の真下あたりまで近寄ってきたら後ろ小ジャンプをしてみよう。するとジャンプ攻撃を誘うことができる。ジャンプ攻撃をガードしたあとにD投げを狙ってダウンを奪い、歴史壱へ移ろう。

対山崎。ラウンド開始時よりやや近い距離で轟斧を出して前転を誘い、スキに投げを決めて歴史壱へ移ろう。

対ヘビィ・D!。対紅丸と同様、画面端までさがり、相手がタイム表示の真下あたりまできたら、後ろ小ジャンプ強パンチを出してみよう。すると前転が誘えることがあるので、スキにD投げを決めて、歴史壱へもっていくといい。



対山崎。轟斧で前転を誘い、スキに反撃していこう！

●バックジャンプくり返しパターン(画面端)

レ、キン、チョ、クリ

画面端までさがって後ろジャンプをくり返すパターン。そこから何をするのかは先月号の表京を参照してくれい。

●ジャンプ攻撃パターン

ビ

ジャンプ攻撃からひたすら連続技を狙っていくパターン。1~3面くらいまではこのパターンが有効なので、前半戦はこれで勝利をつかむといい。

●その他のパターン

クラ、神

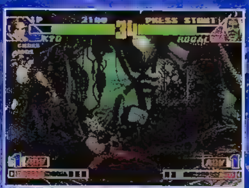
対クラーク。近寄ってきたらしゃがみ弱パンチ連打で勝てる。余裕があれば、八拾八式へつないでいこう。

対ちづる。こちらの体力が勝っている時は、ガードをかためておき、乙式 頂門の一針などをガードしたあとに反撃していけばOK。体力が劣っている時は、先端を当てるようにしゃがみ強キックを使って闘っていこう。ダウンを奪ったら、再びしゃがみ強キックを重ねていこう。天神の理で返された場合は、無敵時間のある強を出しているということなので、スキに連続技を決めることができるのだ（こちらはカス当たりで、ダウンをしないから）。

VS オメガルガール

跳びこみに対しては、しゃがみ強パンチで迎撃しよう。先月号の京の戦法でもOK。た[illegible]簡単な[illegible]し方を説明していく。

画面端までさがってガードをかためておく。相手がタイム表示の真下くらいまで近寄ってきたら、後ろ小ジャンプ強パンチを出してみよう。すると、前転や跳びこみを誘うことができるのだ。前転に対しては連続技や投げを決めて



対ルガール。画面端で待ち、前転or跳びこみを誘おう！

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	◎	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
→＋B	△			
↘＋D	×			
空中↓＋C	×			

※◎…必殺技&特殊技OK
○…必殺技のみOK
△…キャンセルから出した時のみ必殺技でキャンセル可
×…一切不可能



対クラーク。近寄ってきたら、しゃがみ弱パンチをとにかく連打!!

おまけ情報 画面端での連続技を紹介。弱闇払い→大ジャンプ奈落落とし→近距離立ち強パンチorしゃがみ強パンチ→キャンセル強闇払いor強朧車or琴月 陽。弱闇払いのあとは、最速で大ジャンプをしなけらばならないので、注意しよう。まぁ、これって前作の'94京でもできたやつなんだけどね。ぶっ!!

裏にもあった！ OK楽勝パターン



裏(うら)テリー・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹

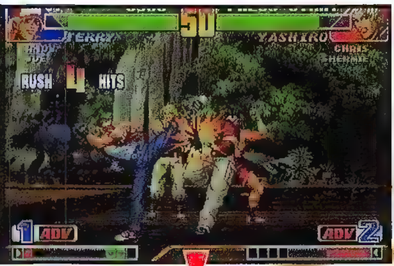
対CPU戦攻略

●OK楽勝パターン・改

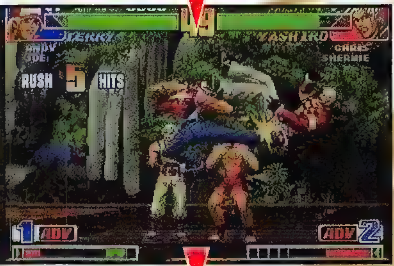
ファイヤーキックをからめて連続で攻撃をヒットさせるパターン。もちろんノーマルテリーのOK楽勝パターンと同様、全キャラに対して有効なのだ。

やり方は反撃や連続技など、とにかく弱ファイヤーキックを決めることが条件。決めたあとはキャンセルライジングタックルを出すのではなく、すぐに大ジャンプからの攻撃（昇り）で追い打ちをし、着地で技を重ねる。

この重ねた技だが、CPUはなんとガードをしないのだ。よって重ねる技を、キャンセルがきき、さらに弱ファイヤーキックへつなぐことのできる技（近距離立ち強パンチor強キックor近距離立ち弱キックなど）にしていけば…弱ファイヤーキック→ジャンプ攻撃（昇り）→キャンセルのきく技→キャンセル弱ファイヤーキックなんてことが可能になるのだ。ぜひ活用しよう。



弱ファイヤーキックを決めたあとは…



大ジャンプからの攻撃で追い打ちをし…



着地にキャンセルのきく技を重ねよう。以降はくり返しなのだ

●バーンナックルでひき殺しパターン

紅、ユ、神、ビ

画面端と端くらいまで間合いをあけて、強バーンナックルを出していくパターン。相手は勝手に食らってくれるのだ。ダウンを奪ったらすぐにバックステップで間合いをあけて、再び強バーンナックルを出していこう。

ユリはこっちに突っこんでくることが多いので、距離によっては弱バーンナックルを使うといい。距離をつめられてしまった場合は、画面端まで後退してガードをかためよう（遠距離立ち弱キックで牽制する）。そして雷煌拳やユリちょうナックルなど、突進技をガードしたあとに連続技を決めていけばいい。

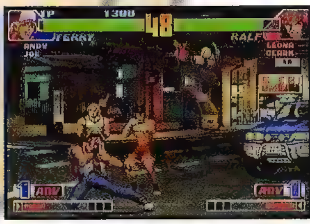
●誘いパターン

京、大、テ、東、リ、ロ、レ、ラル、クラ、麻、鎮、社、シェ、山、バ、タ、D、ブ

特定の行動をとると、相手の特定の行動を誘うことができる。それを対処していくパターンがコレなのだ。ラルフ、クラーク、バイス以外の詳しいことは先月号の表テリーを参照してね。

対ラルフ。しゃがみ弱キックを振っていると、跳びこみを誘うことができる。強ライジングタックルで迎撃していこう。

対クラーク、バイス。先月号通りに遠距離立ち弱キックを使って跳びこみを誘うのだが、裏のテリーではライジングタックルでの迎撃は不可能。ライジングアッパーで代用していこう。余裕があるならパワーMAX発動（パワーため）をして、攻撃力アップをはかるといいのだ。



対ラルフ。しゃがみ弱キックで跳びこみを誘い、強ライジングで迎撃しよう

●待ちパターン

アン、拳、舞、チャ、庵、マチ、ハ、柴、ラキ、真

基本的に画面端でガードをかためて、突進技などをガードしたあとに連続技で反撃していく（もちろん弱ファイヤーキックがらみのモノがいい）。また共通で前転をしてくることもあるので、見逃さずに連続技や投げを決めよう。

●後ろジャンプくり返しパターン

キン、キム、チョ、クリ、マリ

名の通り、とりあえず画面端まで後退して、後ろジャンプをくり返すパターン。

対キング。トルネードキックを空中ガードしたあと、着地後に反撃していこう。

対キム。流星落をつぶせるよう打点低めで強キックor空中ふっとばし攻撃を出していく。飛燕斬、空砂塵等を空中ガードした時は着地後に反撃。

対チョイ。竜巻疾風斬をつぶすように強キックを出そう。また、離れた場所でも竜巻疾風斬を出してくることがあるので目を光らせておくべし。出した場合は、連続技で反撃したり、ダイレクトにファイヤーキックを出していくといいだろう。

対クリス。ハンティングエアを空中ガードしたあとに反撃。他の技で落とされることもあるけど、我慢すべし。チャンスが少ないので見逃さないようにしよう。

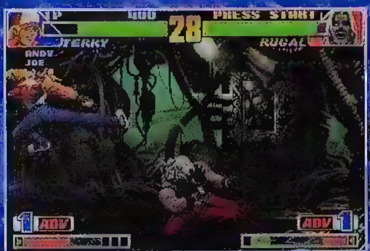
キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎／◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	◎			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
➡+A	×／◎			
↘+C	◎			

VS オメガルガール

画面端でさがり、相手がタイム表示の真下くらいまで近寄ってきたら、後ろ小ジャンプ強キック（昇り）を出してみよう。すると、前転や跳びこみを誘えることがあるのだ。前転に対してはスキに連続技を決めよう。跳びこみはライジングアッパーで迎撃し、再度後ろ小ジャンプ強キック（昇り）を出して再び前転or跳びこみを誘おう。

連続技を決める時は弱ファイヤーキックがらみのモノを使って一気にカタをつけるといいぞ。



後ろ小ジャンプ強キックで、前転や跳びこみを誘うことができるのだ

おまけ情報 画面端限定の連続技を紹介していこう。①画面端と端まで離れて、弱パワーウェイブ→大ジャンプ強キック→ライジングアッパー→キャンセルパワーゲイザーorファイヤーキック＋α。ジャンプ攻撃の打点が高すぎるとライジングアッパーへつなぐことができないので注意。②画面端と端まで離れて、弱パワーウェイブ→ダッシュして弱ファイヤーキック＋α（ADV専用）。ファイヤーキックはタイム表示の真下あたりまできたら出すようにしよう。



裏アンディ・ボガード

CPUのスキを誘って連続技を叩きこめ!!

攻略／修羅騎士 鷹

対CPU戦攻略

●斬影拳パターン

東、神、チャ

中～遠距離から斬影拳を出していくパターン。弱と強はどちらでもかまわないぞ。

ジョーに対しては、近寄ってきたところにしゃがみ強パンチからキャンセル斬影拳を出していく。斬影拳をガードしたあとに、前転、タイガーキック、スラッシュキックなどの行動をとるので、それぞれスキに連続技だ。

ちづるは前転で抜けてくることがあるんだけど、そのあとはほぼ確実に玉響の瑟音を出してくるので、ガードしたあとに連続技を決めていこう。

対チャン。斬影拳を当てると前転してくることがあるので、スキに連続技を決めることができる。前転をしてこないようなら、後ろジャンプで再び間合いをあけてから斬影拳を出すか、通常技キャンセルで斬影拳を出そう。

●遠距離立ち強パンチパターン

京、麻、拳、バ、タ

画面端までさがり、近寄ってきたら先端が当たるように遠距離立ち強パンチを出していくパターン。キャラ別の方は京以外、先月号の表アンディを参照してくだされ。

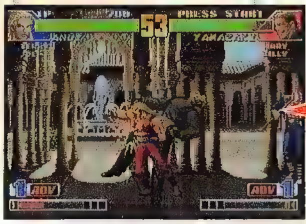
京に対しては遠距離立ち強パンチではなく、近寄ってきたところに2段目のみを当てるように上げ面を出していき、さらにキャンセルで飛翔拳を出していこう。

●誘いパターン

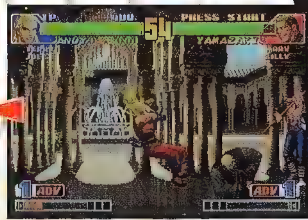
紅、大、テ、リ、ロ、レ、ラル、クラ、鎮、社、シェ、山、ブ

特定の技を振って、特定の行動を誘い、それを対処していくのがこのパターン。山崎以外は先月号の表アンディを参照してね。

対山崎。弱空破弾を相手の手前に着地するように出していくと前転を誘うことができる。スキに連続技を決めていこう。弱空破弾を相手に当てるように出した場合は、前転された際に相手と離れてしまい、スキに連続技を決めることはできないので注意。



スキに連続技を決めていこう。以降くり返し



対山崎。弱空破弾で前転を誘うことができるので…

●待ちパターン

アン、ユ、舞、ビ、庵、マチ、ハ、柴、ラキ、真

画面端でガードをかためて、突進技や投げを決めていくパターン。近寄られすぎたら、小技で追い払おう。ビリーと柴舟以外の詳しいことは先月号の表アンディを参照しよう。

対ビリー。ジャンプ攻撃や強襲飛翔棍をガードしたあとに、しゃがみ弱パンチ（キック）→キャンセル上げ面→弱斬影拳につないでいく。ジャンプ攻撃と強襲飛翔棍は比較的近い位置でガードしないと、しゃがみ弱攻撃が空振りしてしまうことがあるので注意。まぁ、このへんは運がからんでくるんだけどね。

対柴舟。ジャンプ攻撃→立ち強パンチ→キャンセル闇払いの連係を待つ。画面端なら闇払いガード後に連続技を狙える。画面中央なら強パンチが遠距離技になることが多く、その場合に限って、遠距離立ち強パンチと闇払いの間をジャンプで跳び越えることができる。そのまま連続技へつないでいこう。

●後ろジャンプ強キックパターン

キン、キム、チョ、クリ、マリ

対キング。トルネードキックを出してくることがあるので、強キックは出さないでおく。空中ガードしたあと、着地して反撃しよう。

対キム。流星落をつぶせるように低い打点で強キックを出していく。空砂塵、飛燕斬を空中ガードした時は、着地後に連続技を決めよう。

対チョイ。竜巻疾風斬をつぶすように出していく。遠い間合いで竜巻疾風斬を空振りすることもあるのだが、それに対してはスキに連続技を決めるようにしよう。

対クリス。打点を低めにして出していく。ハンティングエアを空中ガードしたら、連続技を決めよう。

対マリー。ストレート・スライサーをつぶすように出していく。近い位置でヒットした場合はそのまま連続技へ。

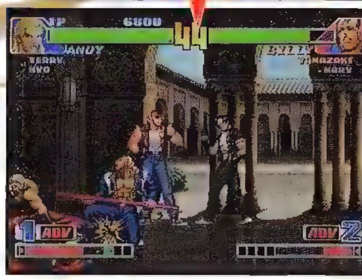
●その他のパターン

D

対ヘビィ・D!。飛翔拳を放っていくのだが、間合いが遠い場合は強、近い場合は弱を使っていこう。飛翔拳を前転でくぐってくることがあるのだが、間合いが近い場合は2回くり返して前転をおこなってくることが多い。2回目の前転の時は飛翔拳の硬直が解けているので、投げで対処することができるぞ。

対ビリー。ジャンプ攻撃や強襲飛翔棍をガードしたあとは…





しゃがみ弱攻撃で反撃して、そのまま連続技へつないでいこう

キャンセル表

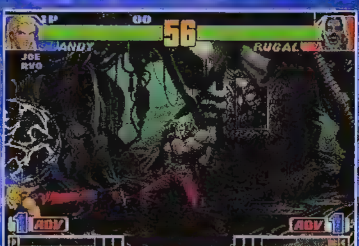
	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎／◎	×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	×
垂直通常ジャンプ	○	×	○	×
斜め・垂直小ジャンプ	○	×	○	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	○			
カウンター攻撃	○			
➡＋B	△			
↘＋A	×／○			

VS オメガルガール

先月号で紹介した表アンディと[illegible]ジャンプ強[illegible]を[illegible]て出していく。

相手が跳んできた場合は、早めに出せばだいたい打ち勝つことができる。

前転してきた場合は、スキに技が決まるように打点を低めにして出していこう。もちろんヒットしていれば、そのまま連続技を決めていくべし。



飛び道具は、屈強キックで抜けられるので、ずらされる心配もない

おまけ情報 画面端での連続技を紹介していこう。①端と端近くまで離れて、弱飛翔拳→強斬影拳→我弾幸。まぁ、簡単っす。②画面端と端まで離れて、弱飛翔拳→大ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ（1段目）→キャンセル男打弾。MAX状態でも可能な連続技だが、結局狙う機会はないでしょう。

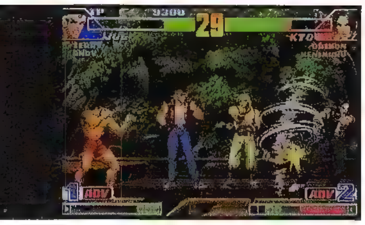


裏ジョー・ヒガシ

うら

攻略／DSP－たろりん

待ちがおおむね有効 確実に反撃していこう



間合いを離してハリケーン。跳んだらタイガーキック。跳ば落と？

対CPU戦攻略

●ハリケーンパターン

京、アン、東、レ、クラ、鎮、神、キム、チョ、山、マリ、ビ、バ、タ、ラキ

CPUが近づいてくるのを待ち、弱ハリケーンアッパーを当てるパターン。

ガードされた場合や地上でヒットした場合はそのままハリケーンアッパーを連発。空中でヒットしてダウンを奪ったら起き上がりに重ねてやろう。

アンディはハリケーンアッパーに反応して幻影不知火を出してくる。ガードして連続技を入れよう。

ジョー、レオナ、クラークは、近づいてきたところにしゃがみ強キック→キャンセル弱ハリケーンアッパー。

チョイにはしゃがみ強パンチ→キャンセル弱ハリケーンアッパー。

●待ちパターン

ユ、拳、舞、キン、社、庵、マチ、ハ、真

CPUがスキの大きな技を出した時に反撃する。以下、①反撃が入る技、②注意点を紹介するぞ。

ユリ…①雷煌拳、ユリちょうナックル。②しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチと出してきたら、立ち強パンチを出して追い払おう。

ケンスウ…①龍連牙・地龍。

庵…①琴月 陰、葵花。②前転してきたら投げよう。

マチュア…①デスペアー、サクラリッジ。②サクラリッジをガードしたら投げ。画面端で待とう。

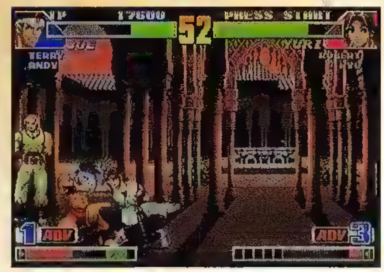
ハイデルン…①ネックローリング。

真吾…①前転、真吾キック。

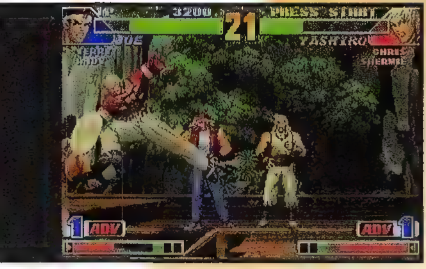
舞は、前転してきたら投げる。ジャンプ攻撃は、ガードしたあと近距離立ち強パンチ→キャンセル爆裂拳。

キングは画面端で後ろジャンプ空中ガード。必殺技を空中ガードして連続技を決める。

社はしゃがみ弱パンチでスレッジハンマーを誘い、立ちガードしてから反撃。



弱攻撃×2のあとは、ジャンプか投げのどちらかがくるぞ



スレッジハンマーを誘って反撃。ジャンプ→投げは投げはずし！

●後ろジャンプ強キックパターン

クリ、D

画面端で後ろジャンプ強キックを出すパターン。

クリスにはジャンプの頂点をすぎたあたりで強キックを出す。レバーを↘に入れっぱなしにしておけば、ハンティングエアを出されても空中ガードできるので、着地のスキに連続技を決める。

ヘビィ・D!は、近めの間合いでジャンプ強キックがヒットしたら連続技を狙うことができるぞ。

●その他のパターン

紅、大、テ、リ、ロ、ラル、麻、チャ、シェ、柴、ブ

紅丸は、近づいてきたら後ろジャンプする。するとジャンプを誘うことができるので、タイガーキックで落とす。

大門は1キャラぐらい離れた間合いで垂直ジャンプ空中ふっとばし攻撃を出す。すると、雲つかみ投げか超受け身→コマンド投げを誘うことができる。雲つかみ投げは空中ふっとばし攻撃でつぶせる。超受け身がきたら、終わり際のスキを攻撃するか、コマンド投げをジャンプでかわしてスキに攻撃を入れよう。

テリーはしゃがみ弱キック連打。前転してきたら、そのあとライジングタックルを出すので、ガードしてから連続技を決めよう。

リョウとラルフはしゃがみ弱パンチでジャンプを誘い、強タイガーキックで落とす。

ロバートはしゃがみ弱キックで飛燕旋風脚を誘い、空振りのスキに反撃。ジャンプ攻撃はガードしよう。

アテナは近づいてきたところにしゃがみ強キック。中間距離からサイキックテレポートで近づいてきたら投げを狙うべし。

チャンは目の前まで近づいてきたらしゃがみ強パンチから連続技。

シェルミーは中間距離で爆裂拳を出すとガードをかためるか勝手に食らうかのどちらかになる。楽勝だ。

柴舟は、近づいてきたらスライディングを出す。ヒットしたら、起き上がりに遅めに再び重ねよう。前転で抜けられたら、そのあと柴舟が出す技をガードしたあと、スライディングで反撃しよう。

ブライアンはしゃがみ弱キックでハイパータックルかブライアントルネードを誘い、ガードして反撃。タイガーキックで直接返してもいい。

VS オメガルガール

画面端でガードをかためて待つ。ルガールがタイム表示の真上あたりまで近づいてきたら後ろ小ジャンプ強キックを出そう。すると前転かジャンプを誘うことができるぞ。前転には連続技を決め、ジャンプ攻撃はガードするかタイガーキックで返そう。

オメガ・ルガールの飛び道具は、スライディングで抜けて攻撃できる。しかし、ジョーのスライディングは移動距離が短いので、近くで飛び道具を出された時だけ使うように。攻撃が届かないと、飛び道具を抜け切れずに食らってしまう恐れがあるぞ。



おなじみのパターン。ジャンプ攻撃を落とすのは難しいかも

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	×
遠距離立ち	◎	◎	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	○
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
➡＋B	○			
↘＋B	×			



爆裂拳が途切れたら、いったん間合いを離してからもう1度

おまけ情報 ①画面端の連続技。近強P→キャンセルローキック→キャンセル強ハリケーンアッパー。ノーマルジョーは弱のみつながるのに対し、裏ジョーは強のみつながるのだ。②チャン限定で、しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル強爆裂拳→強爆裂フィニッシュという連続技がある。爆裂拳が2ヒットしたあと、例の間合いが離れない距離になるので、そのあとモリモリと爆裂拳がヒットし続けるぞ。シャッシャー！

裏不知火 舞

うらしらぬい まい

攻略／修羅騎士 鷹



しゃがみ強パンチからの連続技をきっちり決めよう

対CPU戦攻略

●ムササビの舞パターン
テ、神、柴

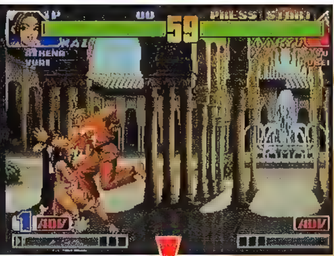
遠めから、強ムササビの舞（空中版）を出していくパターン。ヒットしていたら、相手の起き上がりに合わせて再び強ムササビの舞を出していこう。

テリーはライジングタックルで反撃しようとするのだが、頭部のあたりを狙っていけばOKなのだ。相打ちになるけど体力勝ちできるぞ。

柴舟は闇払いを撃ってくることがあるので、やはり頭部を狙うといい。ダウンを奪ったあとは、起き上がりに紅鶴の舞を重ねると食らってくれるのだ。以降も紅鶴の舞！

また、ジャンプ攻撃→立ち強パンチ→キャンセル闇払いという連係をやってくることもあるので、待ちに切りかえてもいいのだ。立ち強パンチが遠距離になっていたら、キャンセル闇払いを跳び越えつつ攻撃をヒットさせることができるぞ。

対リョウ。猛虎雷神剣をガードしたあとは…





しゃがみ強パンチで反撃。キャンセル必殺技へつないでいこう

●誘いパターン
大、リ、ロ、レ、ラル、麻、鎮、社、シェ、山、バ、タ、ブ

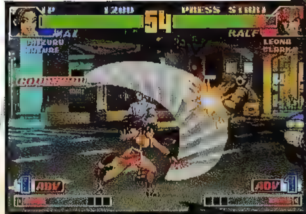
特定の行動をとり、相手に特定の行動をとらせ対処していくパターン。

リョウ、ラルフ、バイス以外の誘う技、誘える行動、対処法は先月号の表舞を参照してね。

対リョウ。中間距離でしゃがみ弱キックを出すと、猛虎雷神剣を誘うことができる。スキにしゃがみ強パンチからの連続技を決めよう。

対ラルフ。近寄ってきたら、先端が当たるように強小夜千鳥を出していこう。ジャンプしようとして食らってくれるぞ。また、ガードされても急降下爆弾パンチを出してくることがあるんだけど、ガードしたあとに必殺忍蜂で反撃することができるのだ。

対バイス。中間距離まで近寄ってきたら、垂直小ジャンプ空中ふっとばし攻撃を出してみよう。前転を誘えることがあるぞ。スキに連続技を決めていくといいのだ。



ラルフには強小夜千鳥が有効。ガードされても全然OKなのだ

●待ちパターン
アン、東、ユ、拳、舞、キム、チャ、マリ、庵、マチ、ハ、ラキ、真

画面端でガードをかためて、特定の技をガードしたあとに反撃（しゃがみ強パンチからの連続技）していくのが基本になる。近寄られすぎた場合は、立ち弱パンチなどの小技を使って追い払うといいのだ。

またこのパターンに当てはまるキャラは、共通で前転をしてくることもあるので注意すべし。投げやしゃがみ強パンチからの連続技で対処していこう。

待つ行動と対処法は先月号の表舞を参照してね。

キムに対しては、先端が当たるように、強ムササビの舞を出しているだけでも勝つことができるのだ。

●画面端で後ろジャンプ強キックパターン
チョ、クリ、D

その名の通り画面端で後ろジャンプをくり返しおこなうパターン。

詳しいことは先月号の表舞を参照してね。

●その他のパターン
京、紅、クラ、キン、ビ



対クラーク。近寄ってきたところに遠距離立ち強パンチを出していこう

京に対しては、強龍炎舞を適当に出していくといい。ヒットしたら、間合いをつめて画面端へ追いこもう。端へもっていったら、強龍炎舞をひたすら（最速で）出し続けていれば勝つことができるのだ。

対紅丸。相手が近寄ってきた時に、強龍炎舞の先端を当てるように出していけば食らってくれることがある。ジャンプで回避されたあとは、大体フライングドリル↓しゃがみ強キックという連係を組んでくるので、フライングドリルをガードしたあとは、すぐに小ジャンプで跳びこんで連続技を狙っていこう。

対クラークは、近寄ってきたところに遠距離立ち強パンチを出していくだけでOKだ。

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	×	×	◎	◎※1
垂直通常ジャンプ	×	×	×	○
斜め・垂直小ジャンプ	○	×	○	○
ふっとばし	◎			
空中ふっとばし	◎			
カウンター攻撃	○			
➡＋B	△※2			
↘＋B	×			
空中⬇＋A	○			

※1…キャンセル→＋Bが中段になってしまう。
※2…屈Dからキャンセルして出しても、キャンセルムササビの舞が出ない。

対キング。後ろジャンプをくり返し、トルネードキックを空中ガードしたら着地後に反撃しよう。

対ビリー。ジャンプ攻撃から連続技を狙うだけでOK。強烈なのをお見舞いしよう。

VS オメガルガール

先[illegible]紹介した表の舞と同[illegible]。[illegible]直後[illegible]近い間合いでは、遠距離立ち弱パンチを[illegible]て、グラビティスマッシュ（以下、飛び道具）を誘おう。飛び道具に対しては紅鶴の舞が有効で、抜けつつヒットさせることができるのだ。また、ダークジェノサイドをその場か前転から出してくることもある。前者はほとんど空振るので、スキに紅鶴の舞を決めていくといい。後者の方もガード後に紅鶴の舞で反撃することができるぞ。

相手がゲージを所有している時は、バックステップから大輪風車落としを出し続けてみよう。そのうち、超必殺技であるギガンテックプレッシャーやルガールエクスキューションを出してくるのだ。双方ともガードしたor空振ったあとのスキに、連続技を決めることができるぞ。



バックステップ大輪風車落としで超必を誘うことができるのだ

おまけ情報 連続技を紹介。①裏まわりジャンプ強キック→近距離立ち強パンチorしゃがみ強パンチ→キャンセル弱小夜千鳥→キャンセル強龍炎舞。②ふっとばし攻撃（カウンター）→弱花嵐→弱花嵐etc。②はカウンターなら、空中ふっとばし攻撃やムササビの舞などからでもOK。画面端なら、次の花嵐を１段目ではなく２段目から決めると再び追い打ち可能な状況になる。ＡＤＶでは回数に限りがあるけど、ＥＸなら浮かせ続けることも可能。っていってもムズイけどね。



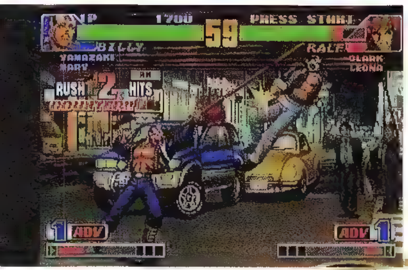
CPUは誘って迎撃 このくり返しで楽勝だぞ

裏(うら)ビリー・カーン

攻略／DSP－たろりん

を奪ったら、起き上がりに再び先端を重ねてやろう。

対CPU戦攻略



ラルフキックを落とすとカウンターなので2ヒットするのだ

●棍棒パターンその1
紅、アン、ラル、舞、D

遠距離立ち強パンチの先端を当てるパターン。遠距離立ち強パンチのあと、紅丸と舞は跳びこみを、アンディは空破弾を、ラルフはラルフキックをよく出してくるので、雀落としで迎撃しよう。コマンドだけ入れておき、相手が跳んできたらボタンを押す感じ。

●棍棒パターンその2
京、チャ、マリ、庵、真

画面端で待ち、CPUが近づいてきたらしゃがみ強パンチ＋αを当てるパターン。しゃがみ強パンチはキャンセルをかけないと硬直中に反撃を食らってしまうので、必ずキャンセルで大回転蹴りor必殺技を出そう。

R．E．D．KicKの空振り、ストレート・スライサーと真吾キックのガード後は連続技で反撃しよう。

●棍棒パターンその3
クラ、キン、タ

ふっとばし攻撃を使うパターン。キングは空中ふっとばし攻撃。ダウンを奪ったら、起き上がる寸前に再び跳びこもう。クラーク、タクマは地上のふっとばし攻撃。先端を当てるようにしよう。ダウン

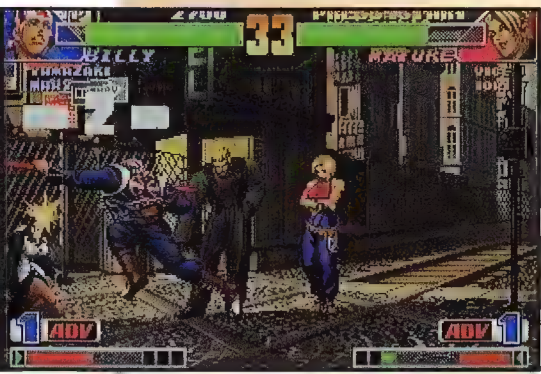
●待ち・誘いパターン
大、テ、リ、ロ、ユ、レ、麻、鎮、キム、社、ビ、マチ、ハ、ラキ、ブ

しゃがみ弱攻撃で牽制し、CPUの特定の行動を誘って反撃するパターン。スキの大きい技や必殺技には、ガード後に連続技（しゃがみ強パンチ→キャンセル大回転蹴りor必殺技）を、前転にはD投げを、跳びこみには対空技（しゃがみ強パンチor雀落とし）を当てていこう。

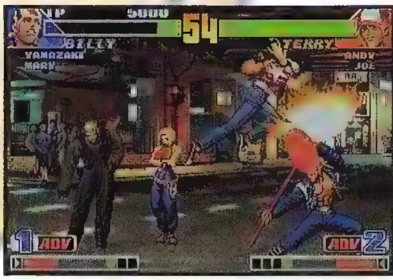
以下、しゃがみ弱パンチで牽制するキャラを解説。大門…超受け身→コマンド投げをジャンプで回避して連続技。リョウ…跳びこみはガード。猛虎雷神刹はガードして反撃。ロバート…飛燕旋風脚が空振りしたら連続技。跳びこみはガード。アテナ…跳んだら雀落とし。サイキックテレポートは投げ。

以下、しゃがみ弱キックで牽制するキャラ。テリー…前転してきたら、そのあとライジングタックルを出すのでガードして連続技。パワーダンクもガードして反撃。レオナ…前転を投げる。Xキャリバーはガード後に反撃。チン…跳びこみはしゃがみ強パンチ。柳燐蓬莱はガードして連続技、回転的空突拳はガードしてしゃがみ強キック。社…跳びこみをガードしたらしゃがみ強パンチ＋α。スレッジハンマーは立ちガードして反撃。ブライアン…ブライアントルネード、ハイパータックルに反撃。

以下、ガードをかためて待つキャラ。ユリ…ユリちょうナックル、ユリちょう回し蹴りに反撃。弱攻撃をガードしたらしゃがみ強パンチ。キム…流星落、半月斬に反撃。ビリー…強襲飛翔棍に反撃。跳びこみをガードしたらしゃがみ強パンチ＋α。マチュア…必殺技をガードしてD投げ。ハイデルン…ネックローリングなどをガードして連続技。柴舟…近距離で闇払いをガードしたら反撃。遠距離立ち弱キックをガードしたらしゃがみ強パンチ＋αを狙う。ラッキー…跳んできたらしゃがみ強パンチで迎撃。ひたすら待とう。



ボタンを連打すると旋風棍が暴発するので気をつけよう



なぜかビリーにはよくパワーダンクを出してくる。不思議っス

●その他のパターン
東、拳、神、チョ、山、シェ、クリ、バ、柴

ちづる…大回転蹴りを出す。前転したらD投げ。

シェルミー、バイス…垂直小ジャンプ強パンチをくり返す。昇りで出すといいぞ。前転してきたらD投げ。

クリス…しゃがみ強キックでダウンを奪い、弱強襲飛翔棍を連発する。画面端でヒットしたら、浮いたクリスに立ち弱パンチで追撃し、着地にしゃがみ強パンチ→キャンセル弱強襲飛翔棍を重ねる。

その他のキャラは、前号の表ビリーを参照して欲しい。

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	×
遠距離立ち	◎	×	×	×／×
しゃがみ	×	×	◎	×／×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
➡＋A	×／×			
➡＋B	×			

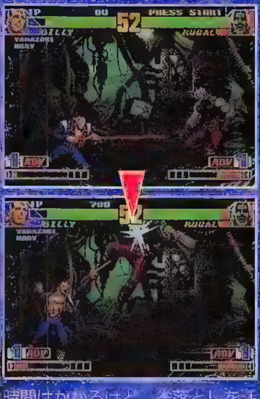
VS オメガルガール

2つのパターンのうち好き[illegible]

①画面の端と端くらいまで離れてしゃがみ強パンチで牽制。すると跳びこみを誘えるので、雀落としで迎撃。距離が近いと相打ちになるので注意。

②画面端で待ち、オメガルガールがタイム表示の真下あたりまで近づいてきたら、後ろ小or中ジャンプ強パンチで跳びこみor前転を誘う。跳びこみはしゃがみ強パンチで迎撃、前転には投げor連続技を決めていく。

牽制する間合いは、端～端より少し近いぐらいの間合いがよい



時間はかかるけど、雀落としを活用できる数少ない場面だしょ

おまけ情報 ①大回転蹴りの2段目が空中の相手にカウンターヒットした場合、画面中央では雀落としが、画面端では超火炎旋風棍（MAX時不可）が入る。②チャン限定で、しゃがみ強パンチor近距離立ち強キック→キャンセル弱雀落としという連続技ができる。この2つの通常技は、ヒット時の相手の食らいポーズが後ろにのけぞるような感じになるため、地上にいるにもかかわらず雀落としが当たるのだ。他のキャラにも当たれば面白かったのにな。



裏リョウ・サカザキ

攻略／ヒデ本条

弱キックでチクチク牽制 スキに連続技を叩きこめ

対CPU戦攻略

●待ちパターン
東、麻、舞、マリ、ビ、庵、マチ、ラキ

画面端までさがり、しゃがみガードをかためて相手のとる行動に対応していくパターン。

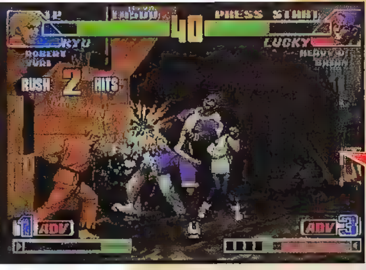
ジョー、アテナ、マリー、庵…近づいてきたらしゃがみ強パンチ→虎煌拳。跳びこみはしゃがみ強パンチで落とす。

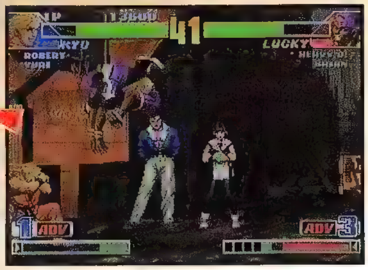
ビリー…近い間合いのジャンプ攻撃、強襲飛翔棍をガードしたあとに連続技を決める。

マチュア…サクラリッジ、デスペアーを待ち、ガード後に投げを決める。

ラッキー…ダンク落としを待ち、技のスキに連続技。

しゃがんでダンク落としを待ち、空振りしたら…





技のスキに、しゃがみ強パンチからの連続技を決める!!

●弱攻撃で牽制パターン
紅、リ、ロ、レ、ラル、クラ、鎮、チョ、社、バ、ハ、タ、ブ

弱攻撃で特定の行動や技を誘い、その行動や技に対応していくパターン。弱攻撃は連発せずに、一度出しては相手の行動を見るといった出し方をしよう。

●先端を当てるように遠距離弱キックを出していくキャラ。

紅丸…居合い蹴り、反動三段蹴りを誘える。居合い蹴りはそのまま遠距離立ち弱キック、反動三段蹴りはガード後連続技を決めよう。

レオナ、ハイデルン…レオナは、Xキャリバー、アイスラッシャー、ハイデルンはネックローリングを誘える。技のスキに連続技を決めるべし。

ラルフ、クラーク、バイス…跳びこみを誘えるので、しゃがみ強パンチや強虎咆で落とすべし。

タクマ…飛燕疾風脚を誘えるので、ガード後に連続技を決める。

●中間距離でしゃがみ弱キックを出していくキャラ。

リョウ…跳びこみと、猛虎雷神剎を誘える。しゃがみ強パンチで落とそう。

ロバート…強飛燕旋風脚を誘える。しゃがんでいれば当たらないので、スキに連続技。

チン…柳燐蓬莱、回転的空突拳を誘える。ガード後に弱飛燕疾風脚を出すと当たる。

チョイ…旋風飛猿刺突を誘える。ガード後に連続技。

ブライアン…ハイパータックル、ブライアントルネードを誘える。ガード後に連続技。

●画面端!! 弱攻撃で牽制パターン
京、テ、アン、ユ、拳、神、キム、柴、真

最初のパターンを画面端で行うというもの。跳びこみはしゃがみ強パンチで迎撃、前転はしゃがみ強パンチからの連続技を決めるべし。

●しゃがみ弱キックで牽制していくキャラ。

京…R.E.D.KicK、琴月 陽をよく使ってくるので、ガード後に反撃する。

テリー…ライジングタックルを誘えるので、技のスキに連続技を決める。

キム…ゲージがある時は鳳凰天舞脚に注意!

柴舟…後ろにさがって闇払いを連発してきたら、空中虎煌拳をぶちかまそう。

真吾…真吾キックを近距離でガードしたら連続技!!

●遠距離弱キックで牽制していくキャラ。

アンディは空破弾。ユリは雷煌拳、飛燕疾風拳。ケンスウは龍連牙・地龍を誘えるので、ガード後に連続技。

ちづる…近距離から玉響の瑟音、頂門の一針をよく使ってくるので、ガード後に連続技を決める。何もしてこない時は、空中虎煌拳。

●その他のパターン
大、キン、チャ、シェ、クリ、山、D

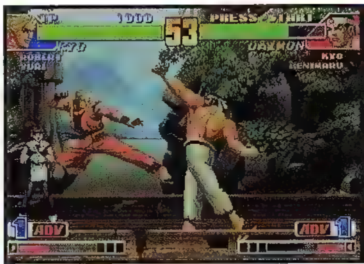
大門…垂直ジャンプ強キックで、雲つかみ投げと超受け身を誘うことができるので、技のスキに連続技を決める。

チャン…近づいてきたらしゃがみ強パンチ→強虎煌拳!!

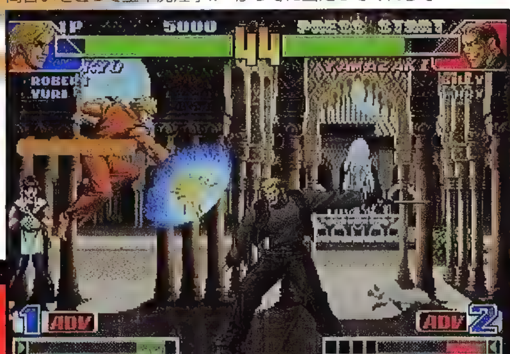
シェルミー…近距離で垂直小ジャンプふっとばし攻撃を空振りすると、前転を誘える。連続技を決めろ!

山崎…離れて空中虎煌拳。以上だ!

キング、クリス、ヘビィ・D!…画面端まで後退して待ち、相手が近づいてきたら後ろ大ジャンプ強パンチを連発しよう(打点は低めで)。ジャンプ強パンチが決まったらそのまま連続技だ!! キングのトルネードキック、クリスのハンティングエアを空中ガードできたら、技のスキに連続技を決めるべし。



この間合いで垂直小ジャンプ強キックを出すべし!!



間合いをとって空中虎煌拳!! かってに当たってくれるぞ

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
➡+A	×			

VS オメガルガール

画面端まで後退して待ち、ガ[illegible]ム表示の真下あたりに[illegible]きたら、後ろ小ジャンプ強キックを出す。跳びこみか前転を誘うことができるので、跳びこみはしゃがみ強パンチで返し、前転にはしゃがみ強パンチからの連続技を決めるべし!! 飛び道具連発モードはガードをかためてジッと待ちましょう。



後ろ小ジャンプ強キックで前転や跳びこみを誘えるのだ

おまけ情報 弱虎咆などで相手のダウンを奪うことができたら(ダウン回避されたらダメ)、氷柱割りの終わり際を相手に重ねよう。氷柱割りがヒットしていたら、そのまま弱虎咆を出せば連続技になるぞ。

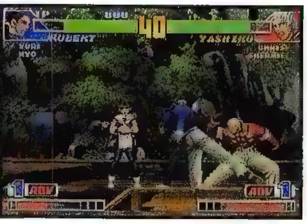
ジャンプ弱キックの着地で立ち状態の下段技へつなげ



裏ロバート・ガルシア

攻略／モリスケ

対CPU戦攻略



ジャンプ攻撃をガードさせて立ち状態から出せる下段技を出せばこの通り

●跳びこみ下段狙いパターン

ジャンプ攻撃を打点低めに出してガードさせ、着地で立ち状態で出せる下段技につなげると、CPUはなぜかガードしない。この性質を利用して、着地で下段の近距離立ちで弱キックを出し、キャンセルで弱龍牙につなげてダウンを奪い、再度跳びこむ、という連係をくり返せばパターン化できるぞ。跳びこむ際は出ている時間の長いジャンプ弱キックを使うといい。画面端まで追いつめたら、強龍牙に切りかえてダメージアップを図ろう。なお、以下本文中では下段狙いパターンと表記するぞ。

●遠距離立ち強キックパターン

京、紅、東、ロ、ユ、ラル、クラ、麻、神、舞、シェ、山、庵、バ、マチ、タ、ブ、真

遠距離立ち強キックの先端を当てるように出して牽制するパターン。遠距離立ち強キックを前転で抜けられた場合は投げを入力しておこう。

紅丸は遠距離立ち強キックをヒットさせると反動三段蹴りを出してくるので、ガード後に連続技を狙おう。狙うべき連続技は近距離立ち強パンチ→キャンセル龍翻蹴→キャンセル強飛燕疾風脚。決まればダウンを奪えるので、起き上がりに跳びこんで下段狙いパターンにもちこもう。

ロバートは遠距離立ち強キックに反応して、前転から強龍牙という連係をくり出してくるので、強龍牙をガード後に連続技を決めよう。

ラルフは遠距離立ち強キックを当てるとかなりの確率で跳びこんでくるので、強龍牙で迎撃すればいい。

ちづるは遠距離立ち強キックをヒットさせると突進技を出してくるので、その硬直に再度遠距離立ち強キックを決めればパターン化できる。

バイスはラルフ同様よく跳んでくるので、強龍牙で迎撃。

ブライアンは遠距離立ち強キックをヒットさせているとブライアントルネードを出してくるので、ガード後に連続技を決められるぞ。まれに遠距離立ち強キックをハイパータックルで返されることがあるので、それがいやなら立ち弱パンチを空振りして誘おう。

●画面端で待って反撃パターン

アン、拳、キン、チョ、社、クリ

画面端までさがり、しゃがみガードで待ったり、バックジャンプをくり返して空中ガードしつつ特定の技を出してくるまで待つパターン。

アンディはしゃがんで待ち、飛翔拳、斬影拳には遠距離立ち強キック、空破弾にはしゃがみ強パンチからの連続技を狙おう。空破弾は反撃を決めにくいので、発生の早い弱龍牙で安定してもいい。

ケンスウはしゃがんで待ち、龍連牙を出してきたらガード後に連続技を決めよう。

キングは空中ガードをくり返し、トルネードキックかサプライズローズをガードできたら着地で連続技だ。

チョイは空中ガードをくり返し、竜巻疾風斬をガードしたら着地で連続技を狙おう。

社はしゃがんで待ち、近づいてきたらしゃがみ弱パンチを出そう。するとスレッジハンマーか跳びこみを誘えるので、スレッジハンマーはガード後に連続技、跳びこみはガードしたあとにしゃがみ強パンチを出せば社の連係に割りこめるので連続技につながる。

クリスはバックジャンプ強キックをくり返してダメージを与える。強キックの打点を低くすれば、ハンティングエアを出されても空中ガードできるので連続技を決められる。

●その他のパターン

大、テ、リ、レ、鎮、キム、チャ、マリ、ビ、柴、八、D、ラキ

大門は近づいてくるまで待ち、垂直小ジャンプ強キックを空振りしよう。雲つかみ投げか超受け身からの投げを誘えるので、雲つかみ投げの空振りには跳びこんで連続技、超受け身には投げを決めよう。

テリーはしゃがみ弱キックをギリギリ届かない間合いで出すと、前転からライジングタックル、という連係を誘えるので、ガード後に連続技。

リョウは中間距離でしゃがみ弱キックを空振りすると跳びこみか猛虎雷神剎を誘えるので、強龍牙で迎撃しよう。

レオナは弱飛燕疾風脚をガードさせると各種必殺技を誘えるので、連続技を狙おう。

チンは中間距離でしゃがみ弱パンチを出すと弱柳燐蓬莱を誘えるのでガード後に連続技。瓢箪撃を出された時はガードしておこう。

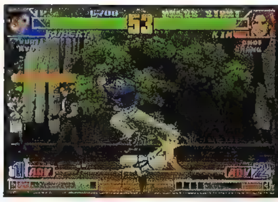
キムは足元を狙うように強飛燕龍神脚を出すと、動いたところにヒットすることが多い。流星落を出したところにヒットした時は、強龍牙で追撃できるので狙ってみよう。

チャンは中間距離で待ち、ひき逃げか鉄球飛燕斬を出してきたら連続技を狙い、こちらに歩いてきた場合は投げを狙っているので、垂直ジャンプで投げを回避しつつ連続技を狙うといい。

ハイデルンはネッククローリングを出してくるまで待ち、ガード後に連続技。待っている間はスキの少ない遠距離立ち弱パンチを空振りしよう。

柴舟は強飛燕旋風脚を適当に出すとヒット。起き上がりに重ねるとこれまたヒットするので、重ね続ければ楽勝だ。

ラッキーは中間距離でしゃがんで待ち、デスバウンドを撃ったのを見てから跳びこんで連続技を狙おう。



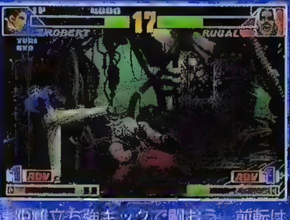
流星落に龍神脚が刺されば追撃が可能。ヒット音の気持ちイイ龍牙でも決めますか



起き上がりに疾風脚を重ねると、高確率でヒットするのでくり返せばOK

VS オメガルガール

画面端[illegible]てさがり、ルガール[illegible]技[illegible]強キックの[illegible]当たる程度の間合い[illegible]りると前転からダークジェノサイド、という連係を誘えるので、ガード後に連続技を決めることができるぞ。飛び道具を連発された場合は攻めようとせずに待っておこう。



遠距離立ち強キックで闘おう。前転はジェノサイドの前兆なのでガードですな

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	×	◎	◎	×／×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	○	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	○	×	○
斜め・垂直小ジャンプ	×	○	×	○
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	○			
カウンター攻撃	○			
➡+A	△			
➡+B	○			

おまけ情報 裏ロバートの基本連続技である、近距離立ち強パンチ→キャンセル龍翻蹴→強飛疾風脚だが、実はパワーMAX発動中だと強飛燕疾風脚が連続ヒットしないぞ。これはパワーMAX発動中だと攻撃ヒット時に相手との間合いが離れやすいため。龍翻蹴をはさまなければ問題ないが、それではダメージ量が減るので、パワーMAX発動した意味がない。裏ロバートはパワーMAX発動せず、ゲージはガードキャンセルふっとばしと連続技にからめた龍虎乱舞に使うべき。



しゃがみ強パンチからの連続技がお得なカンジ

裏ユリ・サカザキ

攻略／飲み頃KING

対CPU戦攻略

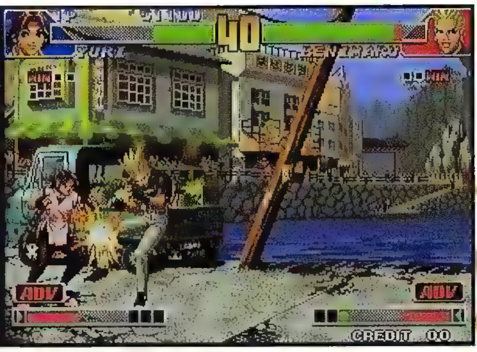
●いつまで茶帯なの怒りの鉄拳パターン
京、紅、大、東、社、マリ、バ、柴、ラキ、真

しゃがみガードをして待ち、近づいてきたり跳びこんできた相手に対してしゃがみ強パンチをひたすら当てていくというもの。しゃがみ強パンチにキャンセルをかけて虎煌拳や砕破を出し、連続技にすれば2倍お得♡

バイス…バイスはたまにアウトレイジで跳びこんでくることがある。そうなるとしゃがみ強パンチではよくて相打ち、悪くて一方的に負けてしまうので注意しよう。

柴舟…動かないことがあるのでその時は近寄っていってしゃがみ強パンチを当ててあげよう。

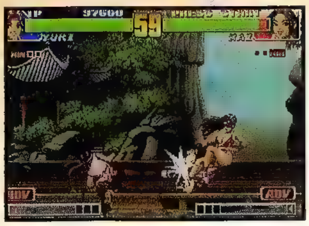
ラッキー…相手が離れてボールばっかり投げてくるようになったら、近づいていって遠距離立強パンチを入れてあげよう。



怒りの鉄拳炸裂。このあと連続技に

●足が長いのを自慢しているわけじゃないけど座高の方が高い人ごめんなさいパターン
テ、アン、リ、レ、ラル、クラ、拳、鎮、神、舞、キム、チャ、クリ、庵、マチ

ただ単にしゃがみ強キックを当てていくだけ。一度ダウンさせて、起き上がりに重ねていってあげればけっこう連続で決まってくれる。ガードされてもこりずにひたすら当てて続けるようにしよう。



この脚線美に舞ちゃんメロメロの図。ファン急増中♡

クラーク…こちらのしゃがみ強キックに立ち強キックを合わせてくるので注意しよう。足の先端の方を当てていくように出していこう。

チン…柳燐蓬莱を出してくることもあるので、そこは連続技で対応しよう。

●その他のパターン
ロ、ユ、麻、キン、チョ、シェ、山、ビ、ハ、タ、D

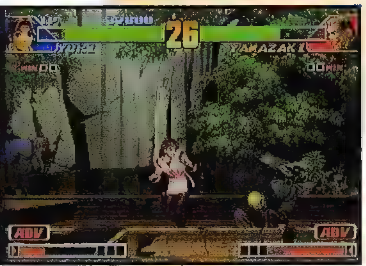
ロバート…しゃがみ弱キックをぴちぴちとやっていると飛燕斬旋風脚を出してくるのでそこを反撃。

ユリ…しゃがんで待ち、しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチをガードしたあと砕破。跳んでこようが歩いてこようが食らってくれる。

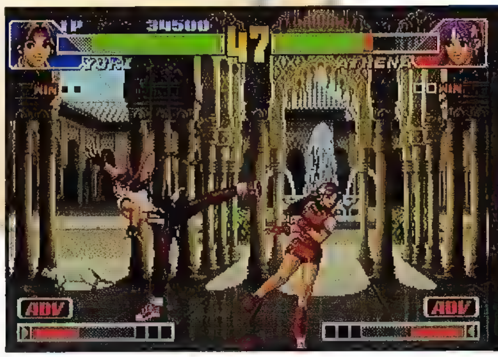
アテナ…遠距離立強キックを当てていくだけ。こちらの技に反応して前転してくるようだったらそこを投げてしまおう。

キング…相手の近くで後ろジャンプをしてトルネードキックを誘い、落ちてきたところを連続技で超余裕ッチ♡

チョイ…相手の目の前で地上ふっとばし攻撃を空振りすると前転してくるのでそこを投げ。



分かりづらいが燕翼を出した直後のユリとそれに反応して前転中の山崎。変な感じ



さすがのアテナちゃんもユリを前にして失神寸前。うそ

シェルミー…遠距離立強パンチを当てていくだけ。

山崎…相手の目の前で燕翼を空振りすると前転してくるのでそこを投げ。

ビリー…とにかく跳びこんで連続技を入れよう。

ハイデルン…遠距離立ち強キックを当てているとネックローリングを出してくるので、ガード後、追いかけていって連続技を入れよう。

タクマ、ヘビィ・D!…画面端で垂直ジャンプ強キックを当てていくだけ。

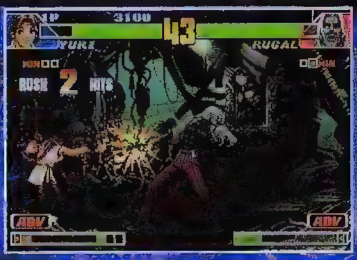
キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
➡＋B	×			

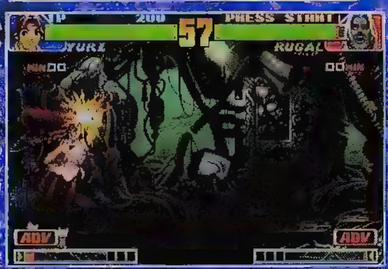
VS オメガルガール

まず画面端までさがり、近づいてくるまでひたすら待つ。グラビティスマッシュでどんどんけずられていっても待つ。栄光の明日を信じて待つ。相手がしゃがみ強パンチが当たるところまできたらしゃがみ強パンチ→キャンセル虎煌拳といったふうに当てていく。

また、跳びこんできた場合にもしゃがみ強パンチで対応していこう。引きつけすぎると投げられてしまうので注意が必要だ。空振りした場合にはダークジェノサイドのプレゼントがあるので空振りはなるべく避けるようにしよう。

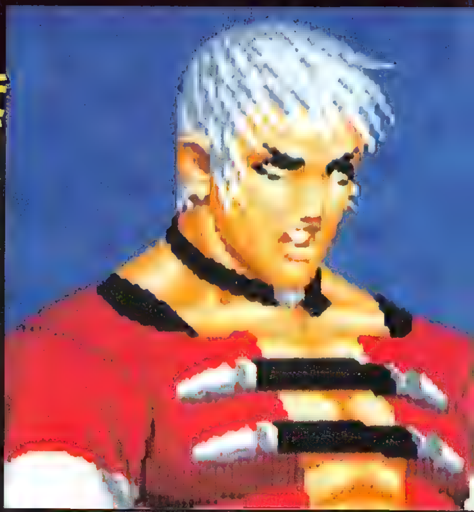


しゃがみ強パンチからの連続技で超余裕ッチ♡



ふられてばかりのルガール。彼の明日はどっちだ

おまけ情報 天の声が聞こえてきたので今日はこの連続技を紹介したいと思います。相手が画面端にいて自分も画面端にいるとき弱虎煌拳を出し、それを追いかけるようにしてMAX版覇王翔吼拳を出すとびみょ～な感じで連続ヒットしてくれます。MAX版のみつながるようになっているので気をつけるようにしてくださいね。(だからといって狙う人がいるとは思えないけど) ぜひ一度おためしを。



乾いた大地の社

かわいただいちのやしろ

攻略／ジェイケイ

近づく者は"にらぐだいち"で容赦なくゲット!!

対CPU戦攻略

●淬ぐ大地パターン

テ、東、リ、拳、キン、チャ、チョ、シェ、タ、真

ガードをかためて待ち、相手が近づいてきたら"にらぐだいち"（以下、淬ぐ大地）を決めるというパターン。

淬ぐ大地後は、大ジャンプ強キック（画面端では少し後退してしゃがみ強パンチ）で追撃→着地に近距離立ち弱キックを重ねる（必ずヒット）→キャンセル淬ぐ大地…とくり返そう（他のパターンで淬ぐ大地を決めた時も同様）。

●画面端待ちパターン

アン、ユ、舞、マリ、庵、ラキ

画面端でスキのある行動を待ち、それに対処していくパターン。詳しくは後述のキャラ別補足を参照のこと。

アンディ、舞、マリー、庵…前転してきたらレバー後ろ＋Cで投げる。アンディの空破弾や上顎、舞のジャンプ攻撃、マリーのジャンプ攻撃やストレート・スライサー（めりこんだ時のみ）、庵の葵花（3段目）や琴月をガードしたあとは、淬ぐ大地で反撃。

ユリ…しゃがみ弱パンチ→しゃがみ弱キックをガード後、一瞬待ってしゃがみ強パンチ。

ラッキー…跳びこみ攻撃をしゃがんでかわして、着地のスキに近距離立ち弱キック→キャンセル淬ぐ大地を決める。

●その他のパターン

京、紅、大、ロ、レ、ラル、クラ、麻、鎮、神、キム、社、クリ、山、ビ、マチ、バ、ハ、柴、D、ブ

京、バイス…ガードして待ち、相手が寄ってきたら（バイスには少し引きつけて）しゃがみ強パンチ→キャンセル"ぶ"を当てていく。ヒット時は弱"おどるだいち"につなげれば効率がよくなるぞ。

紅丸、レオナ、クラーク、マチュア…中間距離から、弱"くじくだいち"（クラークには強）を出すと高確率で決まる。各種通常技（↓キャンセル各種特殊技）で追撃し、キャンセルで弱"くじくだいち"を出してくり返そう。

大門…開始直後ぐらいの間合いで垂直小ジャンプ空中ふっとばし攻撃（下降中）を出したあと、すぐに小ジャンプで跳びこんで連続技を狙おう。

ロバート…開始直後より少し近い間合いでしゃがみ弱キックを出して強飛燕旋風脚を誘い、しゃがんで回避してスキに淬ぐ大地を決める。

ラルフ…開始直後ぐらいの間合いでしゃがみ弱パンチを出して跳びこみを誘い、遠距離立ち強キックで返していく。

アテナ…遠距離立ち弱キックの先端を当てていると、前転や、（レ）サイコリフレクターを出してくる。前者には淬ぐ大地、後者には終わり際に跳びこみ、連続技を決めよう。

チ…相手が近づいてきたところに"むせぶだいち"を決めていくだけでOK。

ちづる…先端を当てるようにしゃがみ強キックを出していく。ヒット後は起き上がりに重ねていこう。天神の理で返されてもダウンしないので、着地に連続技を決められるぞ。

キム…画面端まで後退して単発のしゃがみ弱パンチで牽制していると、跳びこみや流星落を誘える。前者は早出しのしゃがみ強パンチで迎撃、後者は1段目ガード後にしゃがみ強パンチで返そう。

社…画面端まで後退し、相手が近づいてきたらしゃがみ弱キックを単発で出すと、スレッジハンマーを誘えることがある。ガード後に淬ぐ大地で反撃しよう。跳びこみ攻撃をガード後も淬ぐ大地だ。

クリス…画面端で後ろジャンプをくり返し、ハンティングエアを空中ガードしたら淬ぐ大地を決めよう。

山崎…遠めから大ジャンプで跳びこみ、ジャンプ弱パンチ（早出し）↓しゃがみ強パンチ↓キャンセル"さく"をガードさせると、前転を誘えることがある。そのスキに淬ぐ大地を決めるべし。

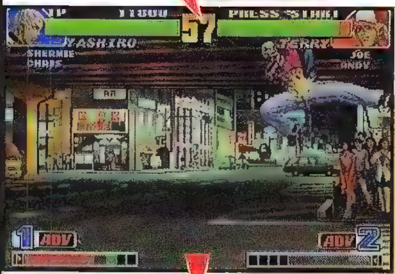
ビリー、ハイデルン、柴舟…中間距離から大ジャンプ空中ふっとばし攻撃（昇りで空振り）で跳びこみ、着地と同時に淬ぐ大地を決める。

ヘビィ・D!…画面端で待ち、相手が寄ってきたら後ろジャンプ強キックをくり返す。至近距離でヒットしたら連続技につないでいくべし。

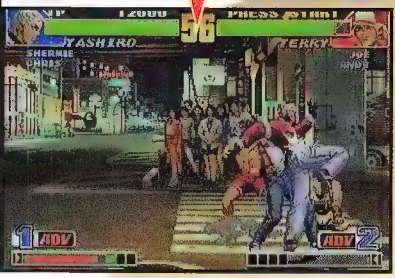
ブライアン…ギリギリ当たらない間合いで遠距離立ち弱パンチを出して突進技を誘い、ガード後に淬ぐ大地で反撃。



まずはノコノコ近づいてきた相手を淬ぐ大地でゲット！



浮かせたあとは、大ジャンプ強キックなどで追撃して…



着地に近立ち弱K↓キャンセル淬ぐ大地。KOまで永久ループだ

VS オメガルガール

画面端まで後退して待つ。相手[illegible]後ろ[illegible]真下を通過[illegible]パンチを出そう。跳びこみや前転を誘うことができるぞ。跳びこみはしゃがみ強パンチで迎撃し、前転はスキにしゃがみ強パンチからの連続技or近距離立ち弱キック↓キャンセル淬ぐ大地（間合いが近い時）を決めよう。



やはりお約束のパターンが確実。前転を誘えたら淬ぐ大地だ

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	◎	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎／×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
➡＋A	△			
➡＋B	○			



このあと前転してくることがある。淬ぐ大地の準備をしておこう

おまけ情報 "にらぐだいち"後、すぐに大ジャンプして昇り強キック（一瞬待ってから出すこと）で追撃したあとの攻め方を紹介。①着地直後に相手方向に小ジャンプ…相手を跳び越しつつ攻撃できる。②着地後に一瞬待ってから相手方向に小ジャンプ…背中側でジャンプ攻撃をヒットさせられる。③相手方向に歩く…下をくぐって裏にまわれる（くぐると見せかけて、くぐらないのも手）。画面端ではできないが、裏社が2Pなら追撃したあと画面端側にまわりこむことができるぞ。



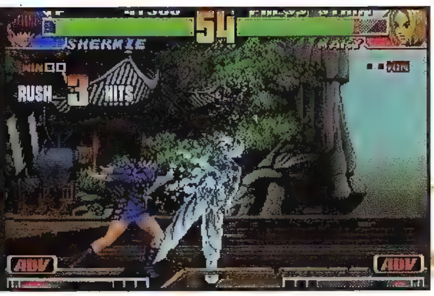
荒れ狂う稲光のシェルミー

攻略/飲み頃KING

しゃがみ強パンチをメインにうまく相手を誘いこもう

対CPU戦攻略

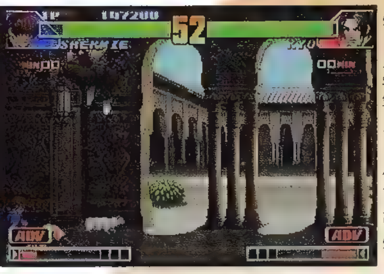
●しゃがみ強パンチパターン
紅、テ、アン、東、ユ、クラ、麻、拳、舞、キム、チョ、社、シェ、クリ、マリ、庵、マチ、バ、ハ、真



連続技でおやすみなさい♡　このくり返し

ノーマルシェルミー同様、画面端でしゃがみ強パンチを出しているだけでなんとかなっちゃう素晴らしいもの。しかし空振りしてしまうと相手の反撃を受けることが多いので、しっかりと当てていくようにしようね。しゃがみ強パンチを当てたあとキャンセルで"やたなぎのむち"などで連続技を狙っていけば効率よく相手を倒すことができるぞ。もちろん対空にもしゃがみ強パンチが使える。また、相手がこちらの技に反応して前転してくるようであればそこを投げてしまうのもよし。

ユリ…しゃがみガードしながら待ち、相手がしゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチときたあと、跳びこんでくればもちろんしゃがみ強パンチ、歩いてきたらしゃがみ強パンチから連続技。



うっひょお~ってかんじで飛びこんでくる学生。シェルミーぴんち



ふらりと近寄ってきたアメリカにキック炸裂。でもこりずにまた寄ってくる

●誘い誘われおやすみなさいパターン
京、リ、ロ、鎮、柴、ラキ

しゃがみ弱キックで牽制して、跳びこんできたところをしゃがみ強パンチで撃墜するというもの。また、キャラによってはある一定の技を誘っておいてそのスキに連続技で任務完了というのもある。そちらの方はキャラ別の攻略を参照してね。

リョウ…誘う技は飛燕疾風脚と猛虎雷神刹。飛燕疾風脚は着地したところに連続技。猛虎雷神刹はそのままガードか、反撃できるようだったら反撃。

ロバート…誘う技はおもに飛燕旋風脚。着地後に連続技を狙おう。

チン…瓢箪撃が当たらない間合いでしゃがみ弱キックをちくちくやっていると回転的空突拳で突っこんできて勝手に自爆してくれる。

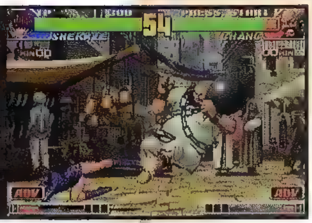
●スカートの中身が気になるのパターン
ラル、山、タ、D

垂直ジャンプ強キックを出していると、スカートの中身が気になった熱き男たちが自分から当たりにきてくれるというもの。端に追いつめられるとつらくなってくるので、その時は空中ふっとばし攻撃にかえてもいい。

ラルフ…こちらの技に反応してラルフキックや急降下爆弾パンチを出してくるので、その後連続技などで反撃しよう。あまり近づきすぎると歩きながら急降下爆弾パンチを出してくるので当たってしまわないように注意しようね。

●せくしいキックパターン
大、レ、神、チャ

しゃがみ強キックを当てていくだけの悩殺うっふんスペシャル。



セクシーアタックでおやすみなさい♡
チャンも大満足♡

●その他のパターン
キン、ビ、ブ

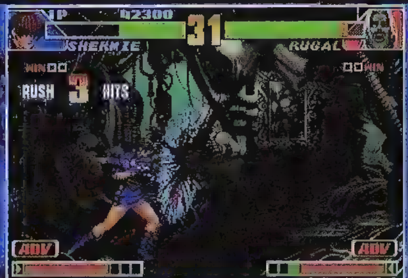
キング…バックジャンプをしながら空中ガードをして、トルネードキックなどを誘っておいて着地したところを連続技でおやすみなさい♡

ビリー…とにかく跳びこんで連続技を決めるだけでおっけえ。

ブライアン…"むげつのらいうん"(A)を出してあげよう。すると勝手にハイパータックルで突っこんできて自爆してくれる。

VSオメガルガール

まず最初に試合がはじまったら両[illegible]ドでなく[illegible]スマッシュ[illegible]はひたすらガードで耐える。オメガルガールがしゃがみ強パンチが当たるところまで寄ってきたらしゃがみ強パンチ→強"やたなぎのむち"を入れる。するとほとんどの場合食らってくれるので以降これのくり返しで大丈夫。ガードされてしまってもかまわずくり返してOKだぞ。また、相手が跳んできた場合もやはりしゃがみ強パンチで叩き落としちゃおう。空振りしてしまうとそのスキを狙われてしまうことがあるので、しっかりと確実に当てていくようにしようね。



"やたなぎのむち"でしびれなさい♡ ルガールも一目惚れ

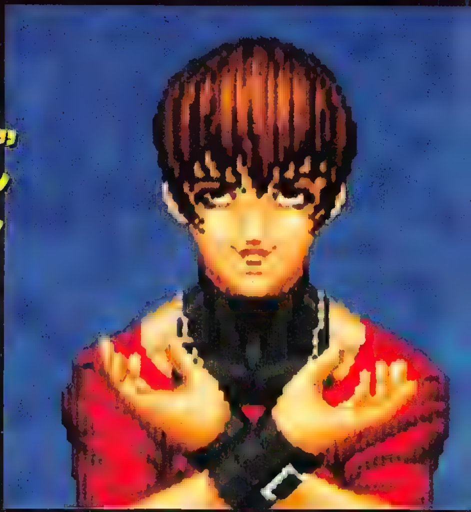


ぽこんと落とされるルガール。企業戦士の悲しみが伝わってくる

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎/×	◎	×
遠距離立ち	◎	◎/×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	○			
カウンター攻撃	○			
➡+B	×/△			

おまけ情報
今日はみんなが愛してやまない"むげつのらいうん"からの連続技についてお勉強しましょう。"むげつのらいうん"(A)がヒットした直後に"暗黒雷光拳"を出すとなんとなくつながってしまいます。画面端であれば"むげつのらいうん"(B)からでもつながっちゃいます。入れる機会ないですね。もしかしたら入れるチャンスが訪れるかもしれないので(ないと思う)覚えておきましょう。



”ししをかむほのお“で ハイ、死んでください♡

炎（ほのお）のさだめのクリス

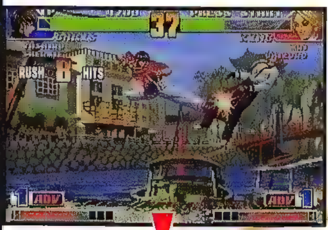
攻略／ジェイケイ

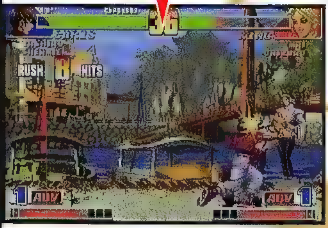
対CPU戦攻略

●四肢を咬む炎パターン

”ししをかむほのお“（以下、”しし“）後に大ジャンプ弱キックで追撃し、相手の着地に”むようのおの“（以下、➡＋A）を重ねると必ずヒットするので、キャンセル”しし“につなげてくり返すというもの。全キャラに通用するので、大技や前転のスキには近距離立ち強キック↓キャンセル”しし“（以下、基本連続技）を決めていこう。

四肢を咬む炎が決まれば勝ち確定。大ジャンプ弱キックで追撃し…





着地に”むようのおの”を重ねると必ずヒット。以降はループさせるだけ

●しゃがみ強パンチから連続技パターン

京、大、リ、シェ、マリ、ブ

ガードして待ち、相手が近づいてきたところにしゃがみ強パンチ（先端）↓キャンセル➡＋A↓キャンセル弱”かがみをほふるほのお“（以下”かがみ“）を当てていくパターン。跳びこみもしゃがみ強パンチで返していこう。

大門にしゃがみ強パンチを超受け身で抜けられたら、すぐに垂直ジャンプして連続技を決めよう。

バイスには、少し近めの間合いでしゃがみ強パンチを出すようにする。前転で抜けられたら、そのあとのコマンド投げ空振りに連続技だ。

ブライアンのハイパータックルは、ガード後にしゃがみ強パンチ＋連続技で反撃。

●スライディング連発パターン

アン、レ、鎮、クリ、ビ、ハ、真

”せつだんのこと“（以下、➘＋B）を連発するパターン。レオナはXキャリバー、ハイデルンはネックローリングを出すことがある。着地のスキに連続技を決めよう。

●スライデング連発・改パターン

東、麻、神、チャ、バ

終わり際を当てるように➘＋Bを出したあと➘＋Bを連発、間合いがつまってきたらしゃがみ強キックに切りかえるというもの。しゃがみ強キックがガードされたらすぐに➘＋Bを出し、ヒットしたら相手の起き上がりに➘＋Bの終わり際を当てていこう。

チャンには、間合いがつまってきたら後ろ大ジャンプして間合いを離そう。こいつは➘＋Bを前転で抜けることがあるが、そのあとはコマンド投げを空振りする。スキに連続技を決めていこう。

●画面端待ちパターン

ユ、拳、舞、庵、マチ、ラキ

画面端で待ち、相手の行動に対応するパターン。補足のないキャラは、先月号のノーマルクリスの攻略を参照。

ケンスウ…龍連牙・地龍ガード後に基本連続技。前転にも基本連続技を狙おう。

マチュア…サクラリッジガード後に近距離立ち弱キック↓キャンセル”しし“。

●その他のパターン

紅、テ、ロ、ラル、クラ、キン、キム、チョ、社、山、タ、柴、D

紅丸…まず中間距離で遠距離立ち弱キックを出して居合い蹴りの空振りを誘い、スキに➡＋Aを決める。すると高確率で前転してくるので、スキに基本連続技を決める。

テリー…開始直後よりやや近い間合いでしゃがみ弱パンチを出すと、単発や前転からのライジングタックルを誘える。スキに基本連続技だ。

ロバート…画面端で待ち、開始直後よりやや近い間合いになったらしゃがみ弱キック連発。強飛燕旋風脚を誘えるので、しゃがんで避けたあとスキに基本連続技を決めよう。

ラルフ＆チョイ…画面端まで後退し、相手が近づいてきたら後ろジャンプ強キック（チョイには空中ふっとばし攻撃）を連発。チョイはたまに竜巻疾風斬を空振りするので、スキに基本連続技。

クラーク…中間距離で遠距離立ち弱キックを出すと、跳びこみを誘えることが多い。しゃがみ強パンチで迎撃だ。

キング…画面端で後ろジャンプをくり返しながら待ち、トルネードキックやサプライズローズを空中ガードしたあとに基本連続技を決めよう。

キム…当たるか当たらないかの間合いでしゃがみ強キックを連発。ヒットしたら、起き上がりにしゃがみ強キックの先端を重ねていこう。

社…開始直後よりやや近い間合いで垂直ジャンプし、昇りで空中ふっとばし攻撃。これがほぼ確実にヒットするぞ。

山崎…先端を当てるように➘＋Bを出して前転を誘い、スキに基本連続技を決めよう。

タクマ…近づいてきたところにふっとばし攻撃（先端）キャンセル弱”かがみ“を当てていく。遠距離立ち強パンチでつぶされた時はそのあと翔乱脚がくるので、垂直ジャンプで回避して連続技。

柴舟…中間距離で待ち、跳びこんできたら（ジャンプ攻撃はこちらに当たらない）着地に近距離立ち強キック↓キャンセル”しし“を決めよう。

ヘビィ・D!…開始直後よりやや近い間合いで弱”かがみ“を出すとよく食らってくれる。ガードされたら弱”つきをつむほのお“を出すとこれまたよく食らってくれるぞ。



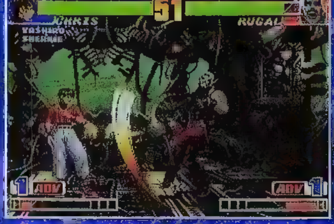
対空技やスレッジハンマーを出してくるが、すべてつぶせるのだ

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	○
遠距離立ち	◎	×	◎／×	×
しゃがみ	◎	×	◎／×	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	×			
カウンター攻撃	○			
➡＋A	○			
➡＋B	×／△			
➘＋B	×			

VS オメガルガール

開始直後〜やや近い間合いで[illegible]弱[illegible]チを出すと、[illegible]ジェノサイ[illegible]マッシュ（地上）を誘える。前者だったら少し前に歩いて➡＋A↓キャンセル”しし“。後者だったら➘＋Bを決めよう。後者は適当でOKなので前者の方に意識を集中するのがコツだ。



誘う間合いはこれぐらい。ジェノサイドを誘えたら四肢〜パターンへ

おまけ情報 普通に出してもまず1〜2ヒットしかしてくれないMAX版”だいちをはらうごうか”。これをキチンと3ヒットさせる方法を紹介しよう。といってもやり方は簡単で、相手を画面端から1〜1.5キャラぐらい離れたところに置き、自分はそこから1〜1.5キャラぐらい離れたところから出せばいいだけ。一応、間合いをさらに画面内側に調節すれば、弱攻撃→キャンセル”むようのおの”→キャンセルから3ヒットさせることもできるぞ。

中間距離での新連係登場！強力な援軍となるか!?



草薙 京（くさなぎ きょう）

攻略／修羅騎士 鷹

キャラ別相性解析

キャラ別の方へ入る前に、弱R．E．D．Kickについて。しゃがまれると当たらないキャラや、コマンド投げを持つキャラに対してこの技を使っていくのは危険なので、使用回数を減らす…というより、連続技以外での使用は極力控えるようにしたい。待たれていると手痛い反撃を食らってしまうぞ。

その代わりといってはなんだが、中間距離でのしゃがみ強キック→空振りキャンセル荒咬みという連係が新たな武器になる。

しゃがみ強キックは姿勢がけっこう低くなるので、立ち状態の牽制技ならくぐることができ、タイミングが合っていればつぶすこともある。空振りキャンセルからの荒咬みは、牽制技のスキに決まることがあるうえ、運がよければ防御ポイントで牽制技を受け止めつつヒットすることもあるのだ。

もちろん、この連係は万能ではない。しゃがみ強キックを読まれてしまうと、前転から投げ、運が悪いと連続技を食らってしまう。空振りキャンセルで荒咬みを出していても相手に当たらないので、結果は同じことになる。

相手に読まれないためにも、こちらも牽制技をまぜていったり、しゃがみ強キック→空振りキャンセル荒咬み→荒咬み or 様子を見るなどの選択肢を入れて的を絞らせないようにしよう。

まぁ、該当するキャラすべてが立ち攻撃で牽制してくるわけではないので、その辺は勘弁してね。ぶっ!!

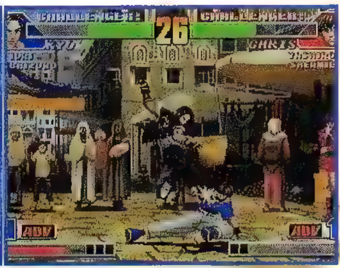
クリス

通常時に跳びこむならジャンプ弱キックを使っていくといい。それはキャリーオフキックを対空に使ってこられてもつぶすことができるぞ。しかし、弱ディレクションチェンジで一発を狙ってくることもあるので、常に注意を払わなければならない（反応するのは厳しいけどね）。

また、ジャンプ弱キックは空中戦に強くはないので、打ち負けることも少なくない。早めに奈落落としを出したり、待って鬼焼きで迎撃するといったことも考えよう。

跳びこみをガードしてしまった場合、相手側の選択肢は、①しゃがみ弱キックからの連続技。②小ジャンプから裏まわり強キック。③弱ディレクションチェンジなどがあるが、最初に①を意識しておき、続いて②、③を警戒しよう。

まぁ基本戦法がきかないキャラなので、△でもいいかも。



対クリスに関係なく、ジャンプ弱キックは通常技対空にちと強めなのだ

補足情報

2P限定おトク情報

2P側でゲームを開始した時のみ限定のモノ。

自分が画面端の時にD投げを決め、そのあと相手方向へ跳びこんでみると、相手と画面端の間に入ることができるのだ。要は画面端でも裏まわりを狙えるってこと。一気に勝負をつけることが可能な京にとっては、かなり美味しいでしょ。2Pの時は画面端で待ってみるのも有効といえるでしょう。

マリーとラルフに対しては跳びこみを迎撃するのだ！



二階堂紅丸（にかいどうべにまる）

攻略／モリスケ

キャラ別相性解析

マリー

低空でスピードの速い跳びこみからラッシュをかけてくるマリーだが、弱雷靭拳を跳びこんできそうなポイントに置いておくことで迎撃できる。マリーに待たれると、雷靭拳の硬直にストレート・スライサーを決められてしまうが、それほど痛くないので恐れずに雷靭拳を使った方がいい。地上戦は雷靭拳の他に遠距離立ち強キックを使えば、マリーの圏外から攻撃できるので押さえこめるぞ。跳びこみを封じてしまえばこちらのペースで試合を進められるので、できるだけ迎撃しよう。

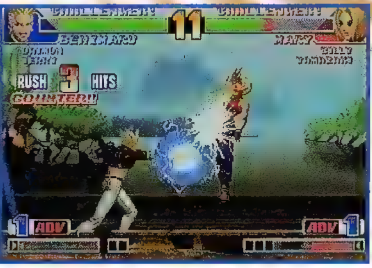
ラルフ

ラルフのしゃがみ強パンチと遠距離立ち強パンチによって、こちらの牽制技のほとんどがつぶされてしまうので、地上戦は挑まない方が無難。雷靭拳は空振りすると簡単に反撃を受けるので多用は禁物。ジャンプ強キックで跳びこんで上から押さえこみ、攻撃を出さずにしゃがみ弱キック→キャンセル居合い蹴りや紅丸コレダーを狙ってダメージを与えよう。逆にラルフの跳びこみは、確実に弱スーパー稲妻キックで迎撃する。スーパー稲妻キックはなかなか威力が高いので、重要なダメージ源になるぞ。地上で闘わないのがラルフ戦のポイントだ。

補足情報

居合い蹴りは強で出すべし

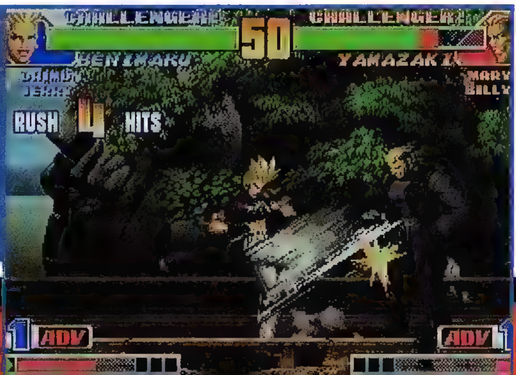
居合い蹴りはこれまで弱と強の違いは見当たらなかったが、実は強の方が弱に比べて若干だが威力、気絶値、ともに高く設定されていることが判明したぞ。強で出しても弱攻撃キャンセルでしっかり連続ヒットするし、硬直時間に大きな違いは見られないので、居合い蹴りは強で出すクセをつけた方が得するのだ。



マリーは雷靭拳重視で、跳びこみさえ封じてしまえばそれほど怖くない相手だぞ



カウンターヒットならこれだけ減らせる稲妻キック。これは落とすしかないでしょう



居合い蹴りは見た目じゃ弱だか強だか分からないけど、強の方が性能は上です



素早い跳びこみを警戒するべし!

大門五郎（だいもんごろう）

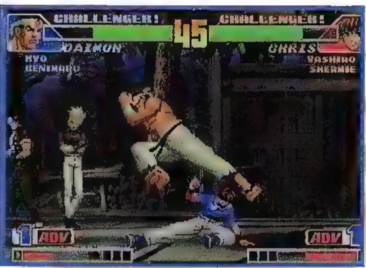
攻略／ジェイケイ

キャラ別相性解析 クリス

跳びこみが非常に素早いうえ、跳びこみ防止技の遠距離立ち強キックをキャリーオフキック（スライディング）でつぶされてしまうので、少々闘いにくい相手といえる。

跳びこみ（おもに小or中ジャンプ）は、一応頭上払いで迎撃することが可能。しかし、少しでも反応が遅れると間に合わないので無理は禁物だ。

スライディングは、先読みして小ジャンプ強キックで跳びこめばつぶすことができる。自動的に打点が低くなるので、近距離立ち強キック→キャンセルコマンド投げなどで大ダメージを与えてやろう。



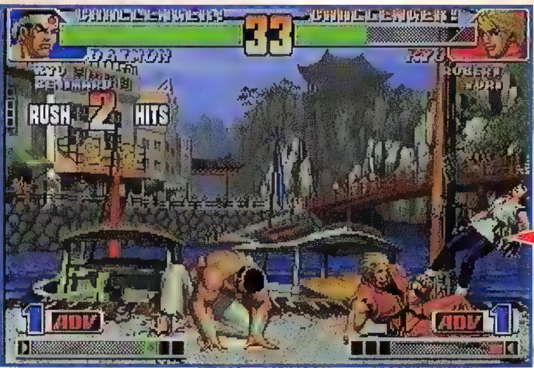
ジャンプ強Kは空中戦に弱いが、こうなってくれればオイシイぞ

補足情報

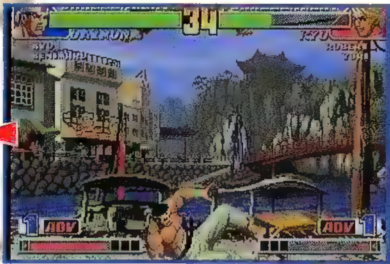
連続技補足

これまでに、”各種通常技→キャンセル各種必殺技→弱地雷震の連続技はダウン回避されると決まらない“と書いたが、頭上払いを対空に使ったあとなら確実に決められることが判明。タイミング的にかなりの余裕があるので、少し早めに弱地雷震を出せば、ダウン回避されてもそのモーション中にヒットするのだ。ただし、早すぎるとダウン回避されなかった時にヒットしないので注意すること。

この連続技をふまえると、対空に頭上払いを使ったあとは、キャンセル弱超受け身を入力しておくのが安定ってことになる。ノーマルヒットした時は弱地雷震、カウンターヒットした時は頭上払い→キャンセル雲つかみ投げ（各種必殺技→弱地雷震）、相打ちでダウンしなかった時は空中ふっとばし攻撃（カウンターだったらダッシュから頭上払い＋αも可能）で追撃ができるのだ。



ダウン回避されてもヒットする。実は簡単で確実なのだ



余裕ありまくり。ダウン直後に当るように弱地雷震を出せば



遠距離立ち弱キックで対ルガールは楽勝!?

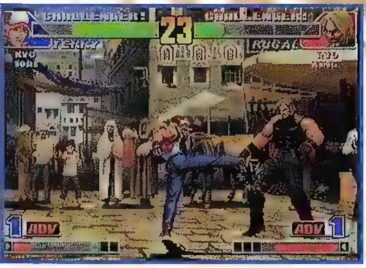
テリー・ボガード

攻略／修羅騎士 鷹

キャラ別相性解析 ルガール

基本戦法でも安定して闘っていくことができるが、手軽に使っていくことのできる遠距離立ち弱キックを徹底して出しているだけで結構イケてると思う。そのうち、いやがって前転や跳びこんでくることがあるので、集中して対処していくようにしよう。色気を出して跳びこんでみてもいいが、ここぞとばかりに対空技で迎撃されることもあるので注意。跳びこむなら最低でも小or中ジャンプにしよう。

まぁ、評価は◎だけど、コレはちとおおげさかな。でもこの評価に近いことは間違いと思うんだけど。どう？



ルガールは遠距離立ち弱Kに対抗する技がないらしい

ヘビィ・D!

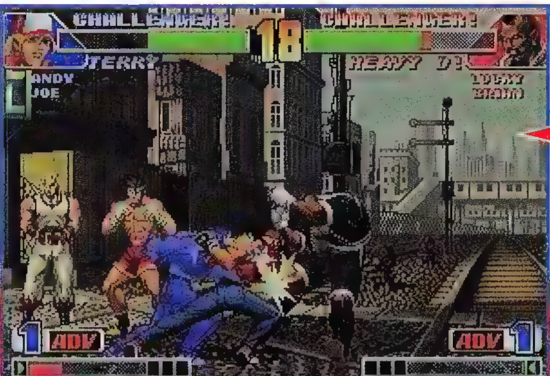
一応遠距離立ち弱キックで牽制していくことはできるのだが、相手の遠距離立ち強パンチにつぶされてしまうこともあるので、適当に振って強パンチを誘い、スキに技を当てるなり、一気に攻めこんだりするといいだろう。

また、使いやすい弱バーンナックルだが、単発、キャンセルにかかわらず、相手に読まれているとダッキングコンビネーションで返されてしまうので多用は禁物だろう。通常技を出した場合はキャンセル（空振りキャンセル）をせずに止めておくことも重要だ。相手が誤ってダッキングコンビネーションを出していた場合、2段ともガードできた時は反撃することができるぞ。

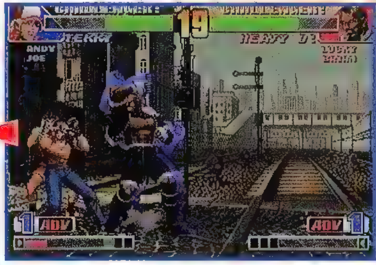
そうそう、キャンセルから出していくといえばパワーウエイブもそうなのだが、密着付近からキャンセルして出さない限り連続ガードにならないので、熟練されたヘビィ・D!使いは、『馬鹿め!』といわんばかりにD・クレイジーで返してくることもあるので気をつけよう。

小ネタだが、相手が連続技などをミスってD・クレイジーを出してきた場合は、ガード後にハイアングルゲイザーを最速で出していれば反撃することができるのだ。

ちんけな内容でしたが今回はこれでお開き！ぶべっ！



最速でハイアングルゲイザーを出せば、反撃できるのだ



D!がレイブ[illegible]あとは

牽制技が限定される チン相手には苦戦必至!?



アンディ・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹

キャラ別相性解析

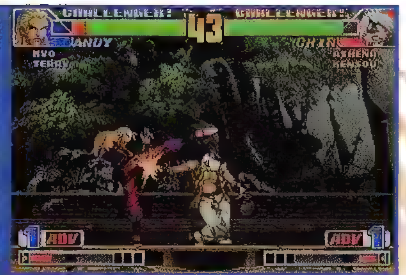
チン △

まず、こちらの牽制技のメインである遠距離立ち弱キックが、向こうの牽制技である遠距離立ち強パンチにことごとくつぶされてしまうので、へたに手出しできないのが現状。

その他の牽制技である遠距離立ち強パンチと弱飛翔拳だが、遠距離立ち強パンチはやはりつぶされちゃう。弱飛翔拳は先端を当てるように心がければ使っていけないことはないが、スキが大きく、この技にしぼって牽制していくということを考えると、読まれやすくなってしまうので注意が必要。攻めこまれやすくなるが、我慢だ。

鋭いが、小or中ジャンプに対しては気合いで強昇龍弾をひねり出したいところですね(ホントかよ、おい!)。

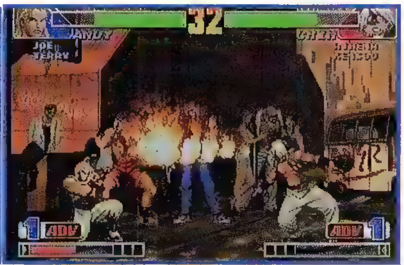
こまかい点を補足すると、チンのジャンプ強パンチ(昇り気味のやつ)を食らってしまっても、空中or着地硬直に反撃することができる。強の轟欄炎炮(横に伸びるやつ)はスキに強斬影拳で反撃できる(余裕アリ)。



遠距離立ち弱キックが一方的につぶされてしまうのは、悲しい



相手の小or中ジャンプ強パンチは、気合いで強昇龍弾を合わせたい



じりじりつめて、スキに強斬影拳をブチこもう

補足情報

剛臨・改後の攻防

剛臨・改(C投げ)を決めたあとは、大ジャンプ弱キックで裏まわりを狙ったり、ダッシュ(ステップ)から大ジャンプで相手を跳び越えてから幻影不知火で裏まわりを狙えると先々月号で述べたけど、コレをさらに煮つめてみました。

後者の方はダッシュ(ステップ)から大ジャンプをするので『幻影不知火がくる』と読まれてしまうので、回避されがち。しかし、前者の方から幻影不知火を出していけば多少は見切られにくくなるのだ。まぁ、これをやるにはジャンプ弱パンチを出していく位置より、ほんの少し前からジャンプしていかないとできないんだけどね。

頼りのハリケーンアッパー ただしチャンには控えめに



ジョー・ヒガシ

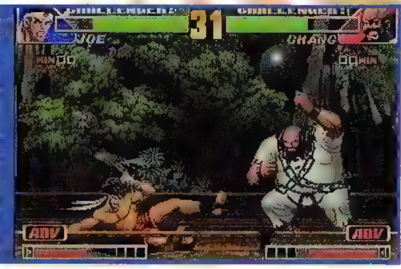
攻略／DSP－たろりん

キャラ別相性解析

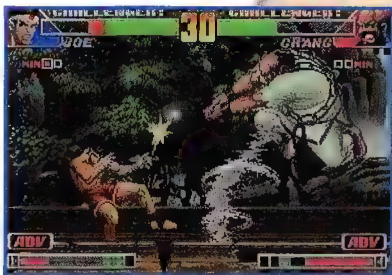
チャン △

基本戦法があらかた通用する。しかし、空中ふっとばし攻撃には注意が必要だ。弱ハリケーンアッパーを出した時に、チャンが空中ふっとばし攻撃を出していると、相打ちになってしまう。しかも体力的に損。

よって、先端が当たるぐらいの間合いだからといって、軽々しくハリケーンアッパーを出すのは控えた方がいいのだ。



鉄球に弱いので多用しないこと



バイソンと相打ちになる。ダメージが違うので思い切り…

チン ◎

チンには弱ハリケーンアッパーがかなり有効。ジャンプが遅いので、跳び越えられても、すばやく反応すればタイガーキックが間に合う。通常技もリーチが短いので、ハリケーンアッパーの先端が当たる間合いをキープしていれば優位に闘いを進められる。無茶な攻めを控えればかなり楽だぞ。

補足情報

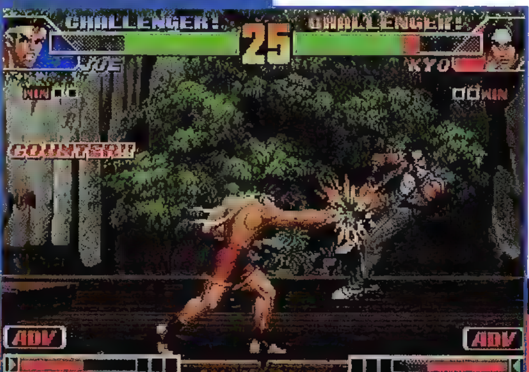
基本戦法補足

今までの攻略で遠距離立ち強パンチに触れなかったが、この技は実は近めの間合いでの牽制技として非常に強力なのだ。攻撃発生が早いので、届きさえすれば相手の技につぶされることは少ないし、攻撃位置が高いのでジャンプ防止能力もある。

出しどころは、しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチの連携がガードされたあとなど。中間距離からダッシュで接近して出すのもいい。

この技が地上の相手にヒットしたあとは、弱ハリケーンアッパーか弱黄金のカカトを出すといい。相手がハリケーンアッパーを前転で抜けようとするなら、様子を見るのもまぜる。空中の相手にヒットした場合は、間合いが離れるので仕切り直しとなるぞ。

届く間合いならブンブン振りまわしても大丈夫なほど強い技です!



ロバートの匂龍降脚蹴りにはとにかく注意!



リョウ・サカザキ

攻略／ヒデ本条

キャラ別相性解析

レオナ

しゃがみ弱キックとしゃがみ強キックの姿勢がかなり低くなるため、リョウの主力の牽制技である遠距離弱キックが使いづらい。しかし、しゃがみ弱キックの攻撃力は低いのである程度は食らっても大丈夫だし、しゃがみ強キックはスキが大きいため先読みで跳びこめば連続技を決めることができるぞ。

画面端に追いこまれた際にボルテックランチャーを連発してくるようなら、ガードしていなければ技のスキに遠距離立ち弱キックで反撃することが可能だ。ガリガリけずってくる相手に対しては、ガード後に弱虎咆を出して、次の攻撃に割りこもう。

レオナの跳びこみに対しては、しゃがみ強パンチはあまり使っていけないぞ。反応できるのであれば、強虎咆で迎撃するのがベストだ! 中段技のストライクアーチにも注意するべし。

ロバート

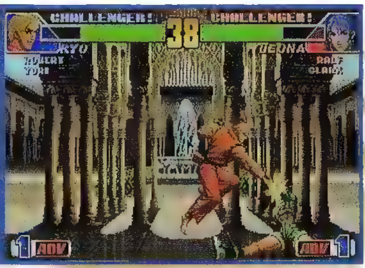
注意すべきは、驚異の中段技、匂龍降脚蹴り!! ロバートの通常技はリーチの長い技が多いが、リョウの遠距離立ち弱キックや弱虎煌拳の性能がなかなかいいので、チクチク相手の動きを止めていけるのだ。猛虎雷神刹も先端を当てるように使えば反撃されることはないので、適度に使っていけるぞ。

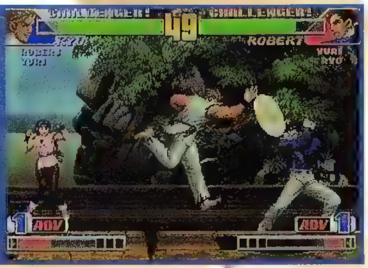
匂龍降脚蹴りをからめたラッシュについてだが、匂龍降脚蹴りをガードしたあとは、遠距離立ち弱キックで相手の次の行動のほとんどを止めることができる。食らってしまった時は、弱虎咆で次の攻撃に無理やり割りこむか、相手をよく見てガードをかためよう。しゃがみ強キック→遅めキャンセル匂龍降脚蹴りの連係には注意するべし!!

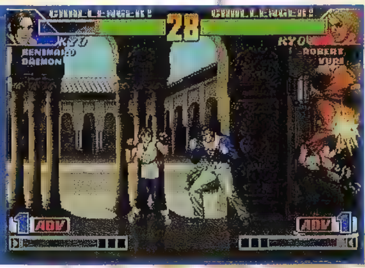
補足情報

2P限定おトク情報

C投げで相手を画面端に追いこんだ時、2P側でプレイしている場合のみ画面端でもジャンプ攻撃で裏まわりを狙うことができる。かなり使えるので、2P側でプレイしている時に一度は狙ってみよう。


先読み成功!! しゃがみ強キックをガードしたあとが狙いどころだ!!


こんな感じでガードさせればロバートは反撃できない


人として一回は食らう!! かなり使えます

対リョウ戦では跳びこみを弱龍撃拳で迎撃しよう!



ロバート・ガルシア

攻略／モリスケ

キャラ別相性解析

リョウ

基本戦法が通用する闘いやすい相手。リョウの遠距離立ち弱キックはリーチの長い牽制技だが、こちらも遠距離立ち強パンチや匂龍降脚蹴りで対抗できるので地上戦は問題ない。跳びこまれた場合だが、強龍牙で迎撃しようとすると雷神刹を出された場合につぶされてしまうので安定しない。そこで、跳びこんできそうなところに弱龍撃拳を置いて迎撃するといい。これなら雷神刹でも問題なく落とせるぞ。なお、雷神刹をガードした場合、ある程度食いこんでいれば弱龍牙での反撃が入る。

補足情報

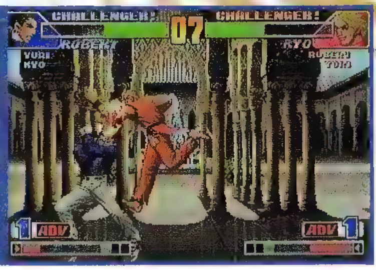
匂龍降脚蹴りからの連続技

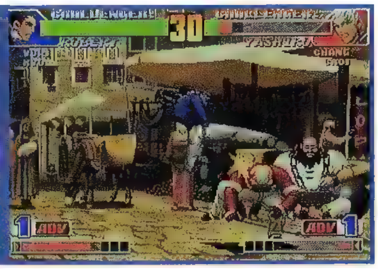
硬直時間が短いのでガードされても問題のない匂龍降脚蹴りだが、相手の起き上がりに重ねて匂龍降脚蹴りの後半部分を当てるようにすることで、さらなる追撃を決めることができるぞ。おもな追撃はしゃがみ弱キック→キャンセル弱飛燕旋風脚や直接弱龍牙。

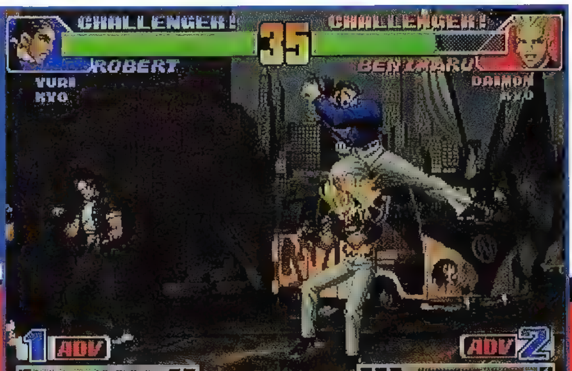
裏まわりを狙ってみよう

ロバートのジャンプ弱キックは、性能はそれほどよくないものの裏まわりを狙うことができる。ただし、弱攻撃なのでヒットさせても相手のよろけ状態が短く、ロバートは発生の早い通常技に恵まれていないので、着地で連続技を決めることは至難の技。最も発生の早い龍牙につなげば比較的連続ヒットさせやすいが、それでは大きなダメージを与えられないので、できるならしゃがみ強パンチからの連続技を決めたい。

狙うべきポイントは、極限流連舞脚を決めて浮いた相手に中ジャンプ強パンチで追撃し、ノーマルジャンプで跳びこんで裏まわりを狙う、といったものが有効だ。


このくらい食いこんだ雷神刹なら弱龍牙での反撃が確定するぞ。反応するべし


分かりにくいけど匂龍降脚蹴りの後半部分を当てたところ。さらに追撃が狙えるぞ


こんな感じで当てられれば裏まわりになります。狙いにくいんだけどね

庵&柴舟の闇払いには反応して跳びこみ攻撃！



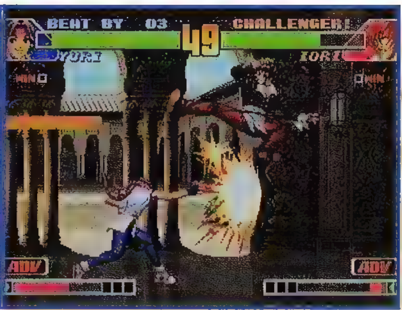
ユリ・サカザキ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

キャラ別相性解析

庵&柴舟

両者ともに地上通常技に難があるため、遠距離立ち弱キック、しゃがみ強キック、燕翼などユリの主軸となる技が有効活用（押していくことが可能）できる。また、ユリはジャンプ軌道が低く、スピードも速いので、闇払いが撃たれたのを見てから（反応）跳びこみ攻撃が決まる。意外に相性が悪くない相手といえる。



攻撃範囲のデカイ虎煌拳は大Jでないと跳び越せない。通常技が届かない間合いで超ナックルと使い分けよう

地上戦でかなわないとなると、両者ともにジャンプ攻撃からダメージを奪ってこようとするので、あらかじめ中・小ジャンプでは跳び越せない虎煌拳を牽制技にまぜて撃っていくといいぞ。虎煌拳は相手の位置（間合い）に合わせて、先端が当たるように弱強を使い分けていくべし。

虎煌拳同様、ユリちょうナックルでの奇襲はある程度有効だが、姿勢の低い庵やしゃがみ弱キックで避ける柴舟には技自体が空振りしてしまうので、虎煌拳や強ユリちょう回し蹴りと併用していくようにしよう。

庵が多用するであろう葵花の対処法だが、2段目止めと3段目を出し切ってきた場合は、ガード確認後にしゃがみ強キック、遠距離立ち弱キックが安定して決まるぞ。葵花がメリこんだ時は、2段目、3段目どちらで止めようが強ユリちょうアッパーで反撃することも可能だ。ちなみに、庵との読み合いになってくるが、2～3段目は強ユリちょうアッパー、しゃがみ強パンチで割りこむこともできるぞ。

地上戦で弱鬼焼きをバラまくようなお馬鹿サンには、ガード後or空振り確認後にしゃがみ強キックが安定して決まる。間合いによってはダッシュからの連続技も決まるが、欲張らずにしゃがみ強キックでダウンを奪い、相手の動きを止めていくことも大事だぞ。また、ユリはしゃがんでいれば百合折りは当たらないのは周知の事実。しかもユリは、しゃがみ弱攻撃を出しても百合折りが当たらないので、百合折りの落下地点によってはしゃがみ弱攻撃＋α→キャンセル強空牙の連続技を決められるぞ。覚えておこうぜ。

真吾

跳びこみは遠目から強キックの先端が当たるように跳びこむのがグゥ！　裏まわりはしゃがみ強キックでダウンを奪ったあとに狙っていくのが得策。

真吾は遠・中間距離から真吾キック（後転～真吾キックなど）を奇襲にしてくることがある。そのような間合いの時には強虎煌拳や弱ユリちょうナックルを出していこう。真吾キックの軌道は中ジャンプとほぼ同じくらいなので、カウンターで当たることが多いぞ。また、真吾が多用するであろう、荒咬み～荒咬みのくり返しも対処法がある。荒咬みを1回ガードした時に間合いが離れてたなら弱虎煌拳、間合いが離れてなければしゃがみ強キックを出していこう。反撃もしくは、次にくる荒咬みをつぶすことができるぞい。やりぃ♡

クリスのスライディングをジャンプ回避して連続技だ



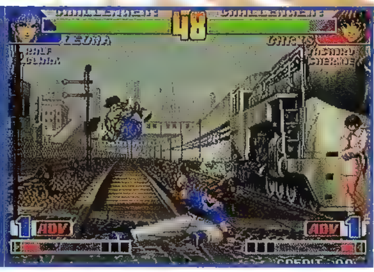
レオナ

攻略／モリスケ

キャラ別相性解析

クリス

跳びこんできそうなポイントでは、こちらも跳びこんで空中投げを狙い、地上でかためられないように心がける。スライディングを出してきそうなところでは垂直小ジャンプをしておき、うまく回避できたらそのまま連続技を決めたい。スライディングをガードした場合、クリス側がディレクションチェンジを狙ってくる可能性があるので、反撃はしようとせずにクリスの動きに注目するべき。反応するのがキツイ人はあらかじめ垂直ジャンプしておくのも手だ。厳しい相手ではあるが、クリスの攻めをしのげば勝機はある。

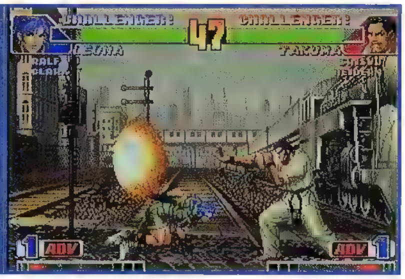


スライディングがきそうなら垂直ジャンプ。跳びこみでも空中投げに化けてくれるぞ

補足情報

飛び道具はダッシュで抜けろ

アテナやタクマなどの飛行型の飛び道具なら、ダッシュで回避しつつ接近することができる。これはキャンセルで出された時でも可能なので、かなり実戦向きだぞ。ダッシュ中にレバーを下方向に入れればムーンスラッシャーのためをつくれるので、飛び道具の硬直中の相手にしゃがみ強パンチ→キャンセルムーンスラッシャーを決められるぞ。

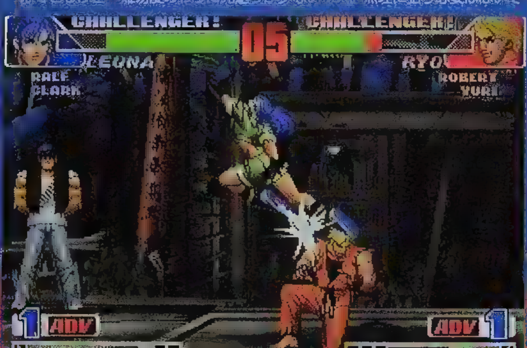


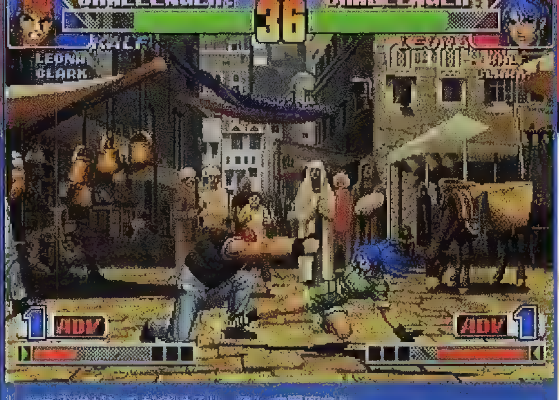
飛び道具はダッシュでくれる。抜けたら連続技を叩きこんであげましょう

中段Vスラッシャーは健在

これまで紹介していなかったけど、前作での切り札だった中段始動の連続技、垂直ジャンプ強キック→キャンセルVスラッシャーは今作でも問題なく決められるぞ。ただし、前作では垂直小ジャンプからでも中段になる蹴りが出せたのに対し、今作では垂直小ジャンプだと横にリーチの長い蹴りが出てしまうので若干決めにくくなっている他、Vスラッシャーのダメージ量が低下しているので、決めた時の見返りが少ない。前作では体力の半分を奪える超強力な連続技だったんだけどね。

一応できるけど、難易度のわりに見返りが少ないッス。無理に狙う必要はないぞ




しゃがみ強パンチが負ける!!　そんな馬鹿な!!

基本戦法が通じなくても攻めの姿勢を忘れるな！



ラルフ

攻略／ヒデ本条

キャラ別相性解析

レオナ

しゃがみ弱キックとしゃがみ強キックの姿勢が極端に低いため、ラルフの主力武器であるしゃがみ強パンチと遠距離強パンチがほとんど役に立たない。跳びこみも相手のしゃがみ強キックで迎撃されてしまう。

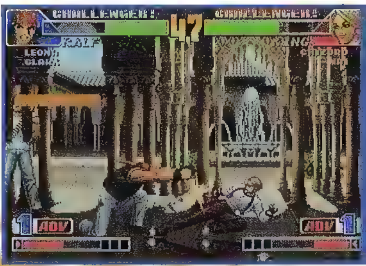
残された技はただ1つ（ちょっとおおげさ）、急降下爆弾パンチしかない!!　終わり際を当てるように出せば、ほとんど反撃を受けることはないぞ（相手のゲージがある時はリボルスパークで反撃されてしまうので注意）。

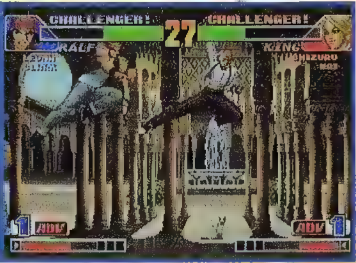
相手が急降下爆弾パンチを警戒してきたら、攻めこむチャンス！　ダッシュからのスーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下、SAB）や、垂直ジャンプして何も技を出さずに着地するといったフェイントもなかなか有効だ。

キング

スライディングキックは、しゃがみ強パンチでつぶすことができる。しかし、しゃがみ強パンチは相手の遠距離立ち強キックにつぶされてしまうので多用は禁物だ。遠距離立ち弱キックは足元のやられ判定が小さくなるので、うまく使えばスライディングキックを避けつつSABを決めることができるぞ。

跳びこみ防止をかねた、遠距離立ち強パンチでの牽制も忘れてはいけない。相手との間合いが離れている場合は、垂直大ジャンプ弱パンチ（技が出ていれば、キングのジャンプ攻撃のほとんどをつぶすことができる）を使うのもかなり有効だ。キングはジャンプ攻撃が強いうえに、跳びこみからの2択攻撃が強力なので受け身にまわるとキツい闘いを強いられるぞ!!


相打ちになることはあるが、負けることはあまりないぞ


ラルフパンチャー!!　かなり強いです

補足情報

強力な弱攻撃!?

垂直ジャンプ弱パンチは攻撃判定がかなり強く、弱攻撃とは思えないほど攻撃力が高い。適度に使うとなかなか強力だぞ。

京の空キャンセル荒咬みはチャンスに変えよう



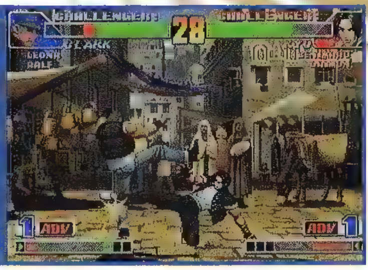
クラーク

攻略／ジェイケイ

キャラ別相性解析

京

京のしゃがみ強キックが意外にいやらしい。動作中はずっと姿勢が低くなっているので、こちらの遠距離立ち強キックが当たらないのだ。キャンセル（空キャンセル）荒咬みも駆使されるとさらにいや。京の方もR.E.D.Kicを使いにくいので、全然不利というわけではないのだが。というわけで、当たる間合いだからといって気軽に遠距離立ち強キックを出さないように。踏みこんでからのしゃがみ強キックや、跳びこみからの攻めに重点を置いた方がいいだろう。また、近い間合いならしゃがみ強キックに前転を狙ってもいい。空振りキャンセルで荒咬みが出ていたら、背後から連続技を決められるぞ（京がしゃがみ強キックで止めていた場合の状況はタイミングによって変化）。


こっちが先に出してても負けるのがキツい！　頼らないように

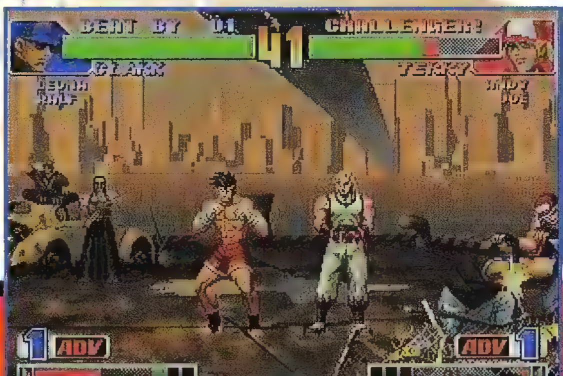

それなりのリスクはあるが、狙ってみる価値はあるぞ

補足情報

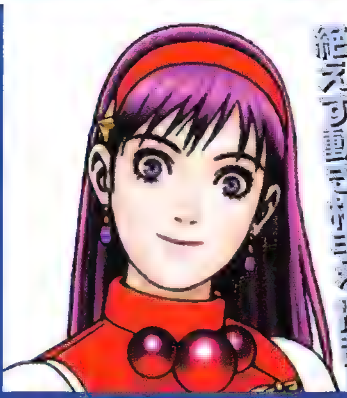
連続技補足

ネタがないので、近距離立ち強パンチ（1段目）→キャンセルランニングスリーの入力方法を紹介。跳びこみ攻撃からは、ジャンプ攻撃を出す時のボタンを押しっぱなしにしておき、着地寸前に←↙↓↘→（最後の→は入れっぱなし）と入力してすぐに前述のボタンを離す。あとは着地直後に近距離立ち強パンチを出し、キャンセルで←↙↓↘→＋B or Dと入力すればOKだ。地上から狙う場合は、←↓ニュートラル＋Cで近距離立ち強パンチを出し、速攻で→←↓→＋B or Dと入力すれば出せる。また、通常投げの間合い外なら前述の入力を応用できるぞ（適当なボタンを押しっぱなしにしておく必要があるが）。

もう1つ連続技ネタ。画面端で相手の起き上がりにしゃがみ強パンチの終わり際を重ねると、ノーキャンセルでウルトラアルゼンチンバックブリーカーにつなげられるぞ。


本当に終わり際を重ねれば、ウルトラ…連続技に。実用性は…

地上戦はやや不利か？絶えず動き相手を攪乱しよう



麻宮アテナ（あさみや）

攻略／飲み頃KING

キャラ別相性解析

ラルフ、クラーク △

攻撃力が低いアテナちゃんはどうも投げキャラに弱い傾向があるんだけど、この2人のように投げてよし、殴ってよしのような相手は特に苦手になってくる。とにかく近づかれたらやばいので注意だ。

遠距離では飛び道具を追いかけていく感じに強サイキックテレポートを出して、そこから投げなどを狙っていこう。露骨に狙っていると対応されてしまうので注意。

中間間合いでは小ジャンプからふっとばし攻撃を出してみたり、空振りジャンプをしてしゃがみ弱キックから連還腿へとつないでいくようにしよう。連還腿は単発で出してもかなり強いので地上戦でのメイン技となってくる。

近距離では通常技をキャンセルして弱サイキックテレポートで後ろにまわりこむのもいい。ジャンプ強パンチはしゃがみ弱キック連打で返すことができる。それ以外の跳びこみにはサイコソードで対応していくようにしよう。相手の方が技の判定が強いので、こちらの牽制しゃがみ弱キックなどは負けてしまい、地上ではどうしても押されてしまいがち。だからといって技の乱発は避け、うろちょろと動きまわり相手の技を誘い、空振りしたところを少し歩いて遠距離立ち強パンチをびしっと当てていくようにしよう。

補足情報

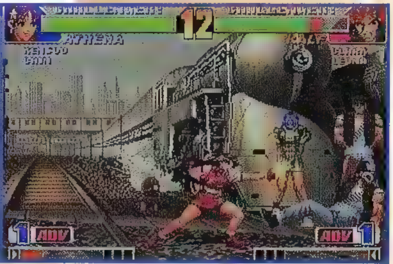
基本戦法補足

アテナちゃん裏まわりに目覚めるの巻。

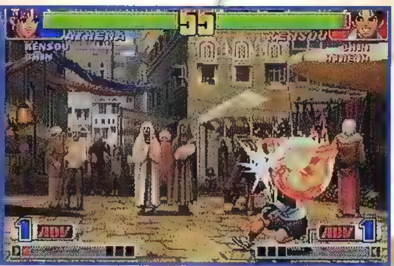
アテナちゃんが裏まわりできる技はジャンプ弱キック、一部のキャラにジャンプ弱パンチ、強キックがあります。それ以外にもフェニックスアローでも裏まわりを狙っていくことができます。小ジャンプなどで相手の裏にまわり、そこから弱フェニックスアローで裏まわり…ああ、幸せ。コマンド入力はもちろん逆になります。正面から入れたり裏まわりで入れたりして相手をいじめちゃいましょう。



これぼおぉ～と、うまくいけばガード不能にもっていけるの



ちょこっと歩いてぺしっ。おじさん大悶絶



裏まわりでヒット。どっちにガードしていいか分からない拳崇君

しゃがみ強キックと超球弾が勝負の鍵となるのだ



椎拳崇（しいけんすう）

攻略／ハンター一改

キャラ別相性解析

庵 ×

ケンスウの基本戦法、遠距離立ち強キックの牽制と、しゃがみ強キック→キャンセル超球弾に反応して、八稚女や闇払いを出されると厳しい。

対処法はまず、しゃがみ強キックのあとフェイントの意味もこめて超球弾を出す時と出さない時で分けてみたり、牽制の遠距離立ち強キックは必ずガードorヒットさせるように出すといった戦法を取るしかない。相手にゲージがある時は注意しよう。

しゃがみ強キック→キャンセル超球弾を抜けられるキャラは他にもいる。代表的なのが、レオナのリボルスパーク。実はレオナも要注意キャラ。

大門 ○

大門には『鉄壁っ』といわんばかりに待つと勝ちやすい。相手の牽制技、立ち強キックに対してはしゃがみ強キックを出し、ジャンプしてきたら龍顎砕や龍連牙・天龍で落としてしまおう。

でも牽制の超球弾に対して地雷震を出されるとつらい。

補足情報

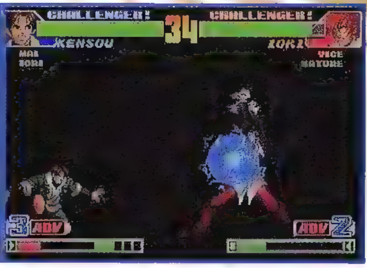
技解析補足

仙氣発勁特集。

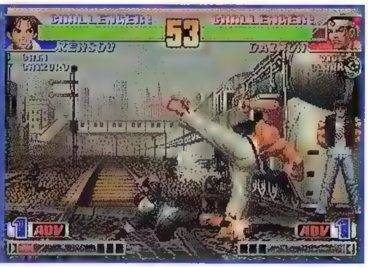
前作同様、画面端なら強攻撃→キャンセル後旋腿から仙氣発勁が連続技になる（遠距離強キックとしゃがみ強キック以外）。つなげるコツは、後旋腿が当たった瞬間に仙氣発勁のコマンドを入力する感じで。遠距離強パンチとしゃがみ強パンチは先端を当てたところにキャンセル後旋腿、それ以外は密着からでも連続技になる。

一番簡単に連続技になりやすいのが遠距離強パンチ（2段目）→後旋腿→仙氣発勁（MAX版でも可）。

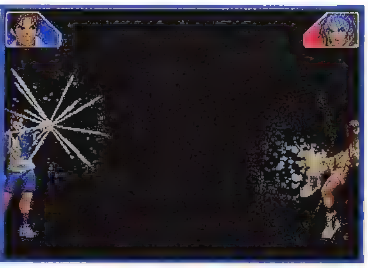
前作でもあった『超球弾→肉まん』のガード不能技は今回も健在。しゃがみ強キック→キャンセル弱超球弾（しゃがみ強キックの先端を当てるように）のしゃがみ強キックに対してダウン回避した時がやりやすい。でも反撃を食らってしまうのでフィニッシュ専用技かな？



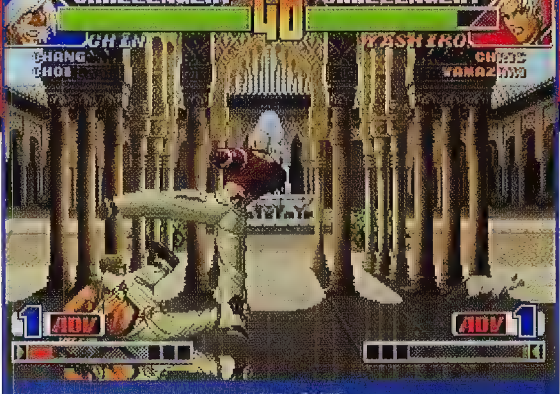
こうなったら、ジ・エンドってカンジです。合掌



牽制技なんて、逆につぶしてしまおう。低姿勢万歳！



光る肉まんでとどめをさそう。光るピザまんでもOKだー



こんな風につぶせたらGOOってカンジだね

牽制技のない相手なら待って落として楽勝！



鎮元斎（ちんげんさい）

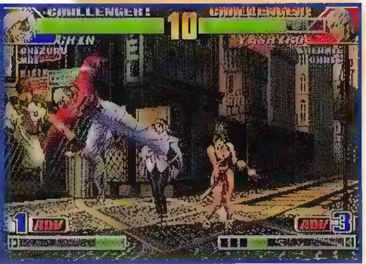
攻略／ハンター改

キャラ別相性解析　社

まず、社のジャンプ攻撃はしゃがんでいれば弱パンチ以外は当たらないので、ジャンプしてきたらしゃがみ強キックが対空技になる。もしジャンプ弱パンチを使ってくるような相手だったら、対空にはしゃがみ強パンチを使おう。

社は飛び道具は持っていないので、待ちに対しては牽制することもできない。もし、遠距離立ち弱キックで牽制してきた場合はしゃがみ弱キックで牽制技をつぶすこともできる。このようにチンに待たれてしまうと社はしゃがみ強キック→スレッジハンマーや、リグレットバッシュでガードをくずすしかなくなってしまう。そうなったら、それに反応してしゃがみ強パンチを出せば、ほとんど勝ちはもらったようなものだろう。

同様にオロチ社もこの戦い方で勝てる。ただ、"くじくだいち"を使ってきた場合は、素直に垂直ジャンプ強パンチでカウンターを取ろう。



ジャンプ攻撃が当たりませーん。足払いで反撃でーす。チビ万歳！

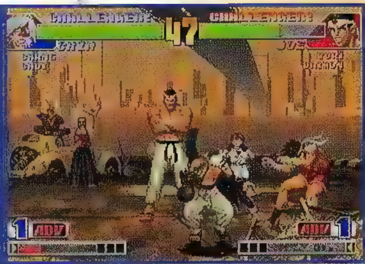
補足情報　酔管巻翁補足

前号で紹介した、酔管巻翁のおまけの補足。

酔管巻翁中にABCD同時押しすると、酔管巻翁がキャンセルされて、なぜか弱パンチが出る。そして前号では時々出ると書いた強パンチは、実はランダムではないことが判明しました。調べが甘かったです。すいません。

やり方は、酔管巻翁中にABCD同時押しのCを少し早めに押すというだけ。同様にBを早めに押せば弱キックが、Dを早めに押せば強キックが出る。これをマスターすれば、『近距離強パンチ→遠距離強パンチ→弱飄箪撃』も夢じゃない？　でもジャンプからは連続技にならないので注意。

情報提供は、東京都北区のPNハゲさんでした。



強パンチが当たったらもう１回強パンチ。減る！

淙淙への頼りすぎに注意！相手を見て使っていこう



神楽ちづる（かぐら）

攻略／修羅騎士　鷹

キャラ別相性解析

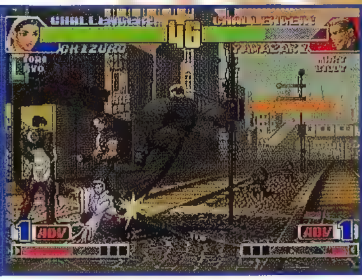
苦手なキャラ…というより、苦手な技があるんだけど、個々に挙げていたらキリがないので、大まかにまとめてみることにしました。

まず、こちらの淙淙を垂直ジャンプ攻撃以外のジャンプ攻撃でつぶせるキャラ（山崎、マリー、クリスなど）に対しては、適当に出していくのはやめておくべし。つぶされた場合は打点が勝手に低くなっているので、余裕をもって地上技へつながれてしまうのだ。

これらのキャラに対しては、常日頃から強天神の理で迎撃していくようにしたい。

また、ラルフのジャンプ攻撃は垂直ジャンプ攻撃をのぞいてすべて淙淙で迎撃できるが、必殺技である急降下爆弾パンチ（空中版）は食らってしまう（他キャラの空中必殺技もそうだけど…）。

しかし相手側も見てから出すのはキツイらしく、半分読みが入っているみたい。急降下爆弾パンチをガードしたあとは、神速の祝詞や弱零技の礎を決めることができるので、食らった時は必要経費と思って我慢しよう。



強力な淙淙だけど、使う相手を選ぶ必要があるのだ。

補足情報

淙淙の補足・その1

スライディングの淙淙なんだけど、対空に使った時も、終わり際がヒットしていればしゃがみ強パンチが連続ヒットする…のはもう知ってるよね。でも、書いてなかったから一応紹介しておくっつーことで。

淙淙の補足・その2

先月号の欄外で紹介した、しゃがみ強パンチからの淙淙だけど、しゃがみ強パンチの先端から出すと空振りしてしまうことがあり、スキに反撃されてしまう（といってもガードしていることが多いが）ということを頭に入れておくといいだろう。

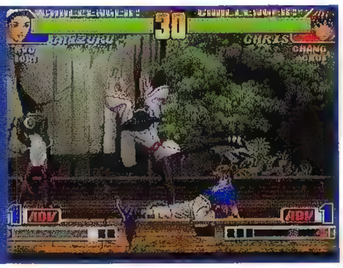
神速の巫女最強の連続技!!

しゃがみ強パンチ→キャンセル錚錚→キャンセル強神速の祝詞→通常前方ジャンプ強キック→通常前方ジャンプ強パンチ（裏まわりになる）→少し相手を押して近距離立ち強パンチ→しゃがみ弱キック×2→しゃがみ弱パンチ→キャンセル弱零技の礎。

いやがらせるくせに、相手の体力を9割近く奪う連続技。結構ムズイけどね。

GCふっとばし攻撃の注意点

ちづるのガードキャンセルふっとばし攻撃は攻撃位置が高いので、姿勢の低い技（クリスのしゃがみ弱キックなど）に対して出しても空振りしてしまうのだ。よってガードキャンセルふっとばし攻撃を出す時は、狙うポイントをしぼって出していこう。



GCふっとばし攻撃。仕かける技によっては当たらないので注意！

対ハイデルン戦は読み合いが楽しい!?



不知火 舞

攻略／修羅騎士 鷹

キャラ別相性解析 ハイデルン

基本戦法が通じるキャラなんだけど、個人的に楽しい対戦だと思ったので書いてみました。

中間距離ではこちらの牽制技が長いので、ハイデルン側は跳びこみやこちらの技よりもさらに長い、しゃがみ強キックを多めに使うことが多い。

跳びこみは飛翔龍炎陣で迎撃したいところ。しゃがみ強キックはスキが大きいのでうまく小ジャンプで跳びこむことができれば、連続技を決めることができるぞ。また、しゃがみ強キック→キャンセルクロスカッターは、弱強に関係なく紅鶴の舞でくぐりつつ反撃できたり、跳びこみから連続技を狙うことができるので覚えておくといいのだ。

接近戦ではキャンセルをかけて黒燕の舞を出していくのが基本的な攻め方だが、相手がファイナルブリンガーを出せる状態なら黒燕の舞を返されてしまう恐れがある（その他のキャラの無敵技に対してもそうだけど…）。キャンセルして出す技を花蝶扇や遅めキャンセル龍炎舞にするとつぶすことはできるんだけどね。

まぁこのへんは読み合いだから、キャンセル黒燕の舞を絶対に使うなとはいい切れない。

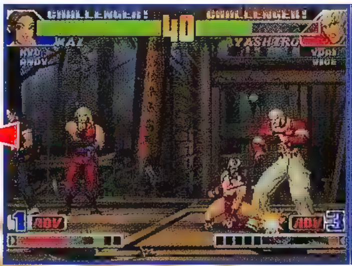
その他のキャラの対戦も書きたいけれど、スペースがないのでこのへんで…。



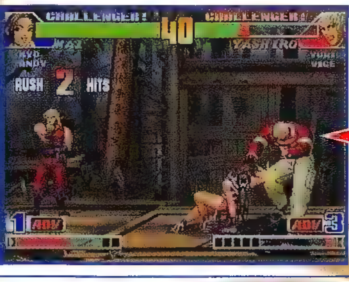
キャンセルクロスカッター。紅鶴の舞なら見てからでも出せるのだ

補足情報 相手の起き上がり後の連続技

相手の起き上がりにしゃがみ弱キックの終わり際を重ねておくと、しゃがみ強パンチへつなぐことができるのだ。もちろん画面中央でも可能なので、ダウンを奪った時は積極的にとはいわないけど、狙ってみよう。



相手の起き上がりに、しゃがみ弱キックの終わり際を重ねると



しゃがみ強パンチが連続ヒットするのだ

風車崩し後に狙えること

ADV専用なのだが、風車崩し（D投げ）を決めたあとは、少しダッシュしてから大ジャンプ強キックで裏まわりを狙うことができるのだ。実戦的なので、狙う価値はある。また2P側でプレイしている時に、自分が画面端に背を向けている状態で風車崩しを決めた場合は、その後相手と画面端の間に割りこむことができる。要は画面端なんだけど裏まわりを狙うことができちゃうのだ。

対庵は基本戦法通りでOK ただし百合折りには注意



キング

攻略／DSP－たろりん

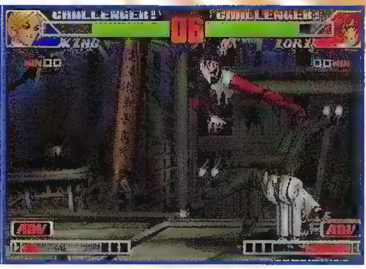
キャラ別相性解析 庵

強いキャラの筆頭に挙げられる庵だが、キングにとっては闘いやすい相手。基本戦法がほとんど通用するのだ。

まず、庵の跳びこみはしゃがみ強パンチでほとんど対応できる。中ジャンプ強パンチを落とすのはキツいが、すばやく反応すれば相打ちにはなるぞ。

百合折りは前転で逃げてしまおう。キングはしゃがみの姿勢が高いので、しゃがんで百合折りを空振りさせることができないためだ。

地上戦は基本通りに遠距離立ち強パンチ、遠距離立ち強キック、スライディングキックを使っていく。スライディングキックは闇払いに弱いが、キングは跳びこみが強いので、庵側としてはあまり闇払いを連発できない。そこにつけこんでガンガンいこう。



百合折りからみの攻めにつき合う必要はない。前転で撤収せよ!!

補足情報 基本戦法追加

通常技にキャンセルをかけてスライディングキック（以下スライディング）を出す連係（連続技）について解説しよう。

おもに使うのは、しゃがみ強パンチ→キャンセルスライディング。しゃがみ強パンチに遅めにキャンセルをかけるのがポイントだ。最速のタイミングでキャンセルするとスライディングが下段ではなくなってしまうが、遅めキャンセルなら下段になるので、しゃがみ強パンチがガードされていてもスライディングを食らってくれる可能性があるのだ。それに、遅めキャンセルにもかかわらず、しゃがみ強パンチがヒットしていれば連続技になるぞ。

この連係の狙いどころとしては、空中ふっとばし攻撃をガードさせたあとにダッシュで接近してから、という場面が挙げられる。空中ふっとばし攻撃はガード硬直時間が長いので、余裕を持ってダッシュで接近できるぞ。

しゃがみ強パンチは先端を当てるようにするといいのだ





遅めキャンセルでスラを出すと下段。ヒット時は連続技になる



待たれるとガードをくずすのが難しい。こっちも手がたく闘おう

ガードのかたい相手には相応の工夫が必要だ



キム・カッファン

攻略／DSP－たろりん

キャラ別相性解析

キングなど △

守りがかたいキャラに対しては、キムはかなりの苦戦を強いられる。ダメージを与える手段が結局のところ、ジャンプで接近してからの攻めしかないためだ。強力な対空技とリーチの長い牽制技があるキャラに対しては、近づくことすらままならない。飛翔脚も垂直ジャンプ攻撃に弱いし、奇襲技の半月斬や流星落はスキが大きいので多用できない。

こういった相手に対しては、こちらも手がたい闘い方をするしかない。相手が垂直ジャンプをしたら遠距離立ち強キックで落とし（ADVならダッシュで接近してから落とせるのでなお確実）、ガードをかためるようになったら中ジャンプからの強飛翔脚で体力をけずる。遠距離立ち弱キックなどの牽制技をうまく使って、相手を画面端にジワジワと追いこんでいくのも重要だ。端に追いこんだらジャンプして技を出さずに着地→しゃがみ弱キック or 投げを狙っていこう。



飛翔脚はけずりだけでなく、相手を端に追いこむのにも使える

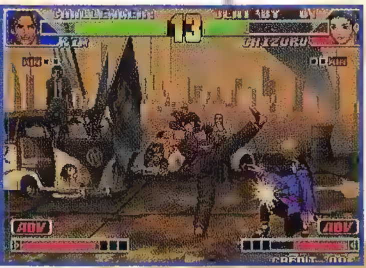
補足情報

基本戦法補足

遠距離立ち弱キックが牽制技としてなかなか強力であることが判明。見た目はハイキックだが、なぜか下の方にも攻撃判定がある。タイミングがバッチリなら、スライディング系の攻撃をつぶすこともできる（つぶすタイミングは激ムズだけど）。

ただし、この技は遠距離立ち弱パンチよりもリーチが短く、攻撃発生もやや遅め。相手キャラによって遠距離立ち弱パンチと使い分けるといいぞ。リーチが長いキャラには弱パンチ、リーチが短いキャラやスライディングがあるキャラには弱キックという具合。

もう1つ。ふっとばし攻撃（空振り）→キャンセル強半月斬はわりと使える連係だと判明。相手がジャンプしようとしても当たるし、ガードされてもめりこまなければ反撃は受けにくい（葵花などは食らうが）。中間距離で奇襲として使ってみよう。



下の方にも攻撃判定があるので、しゃがみ技もつぶせるのだ

エボニーティアーズ封じが対マチュアのポイント



チャン・コーハン

攻略／ジェイケイ

キャラ別相性解析

マチュア ○

弱エボニーティアーズがキツい。遠距離から出されてガードするしかない時は、少しでも前に出てからガードするようにしよう。その後の状況がわずかによくなるぞ。ガード後は、鉄球大回転、しゃがみ弱パンチ、ガードなどでそのあとの攻めをしのぐべし。

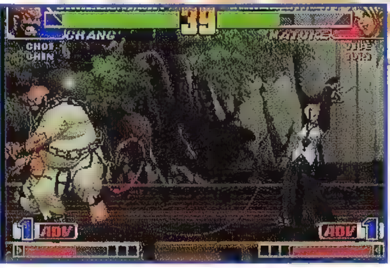
ためができている状態なら、弱エボニーティアーズに弱鉄球粉砕撃を合わせるのも手。

意外に対応されにくいぞ（前転されても投げが間に合うことがある）。バレてると、見てから対応されるが、まったくやらないよりは全然マシだ。

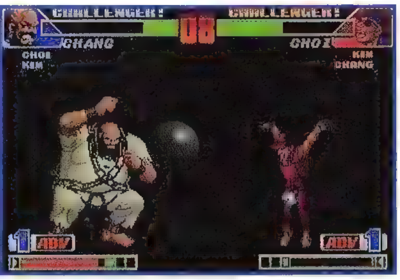
チョイ △

跳びこみ封じに鉄球大回転をバラまきたいところだが、チョイが超必殺技を使える状態だと鳳凰脚で反撃されやすいので注意。また、通常 or 大ジャンプ昇り空中ふっとばし攻撃は、旋風飛猿刺突にブチ当たってしまうことがある。

相手が露骨にためている時は使用を控えよう。



エボニーティアーズを連発しようとしたところにブチ当たることもあるぞ



暗転してから止めても間に合わない。適当にまわし続けるのは禁物だ

補足情報

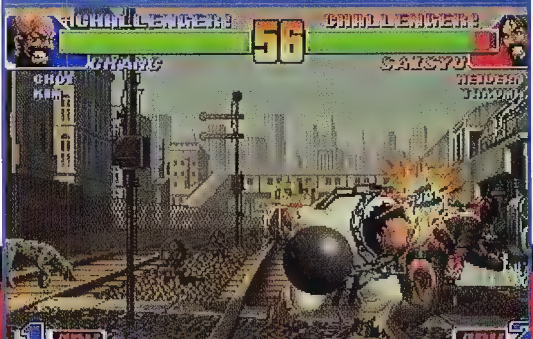
技解析補足

●鎖締めは、最大まで決めることができれば大破壊投げと同じくらいのダメージを与えられる。前転に対してはこれを決めるのが安定だ。

●ジャンプ弱パンチは、横～斜め上に判定が大きく持続時間も長いので、空中戦に強い。下方向には弱く対空技で返されやすいが、逆に早出ししても自動的に打点が低くなるという利点がある。普通サイズのキャラなら、早出ししてもヒットすれば近距離立ち弱キックにつなぐことができ、ガード時も有利。中ジャンプから使っていくのも悪くないぞ。

●MAX版鉄球大暴走は、避けられてすっ転ぶ時にも攻撃判定がある。ただ画面端と端まで離れてから出さないと当てられないうえ、ガードされると反撃を受けるんだけど。

前に倒れる途中の頭突きに攻撃判定アリ。あんまり減らないけど



守りのかたい相手に無理な攻めは禁物だ

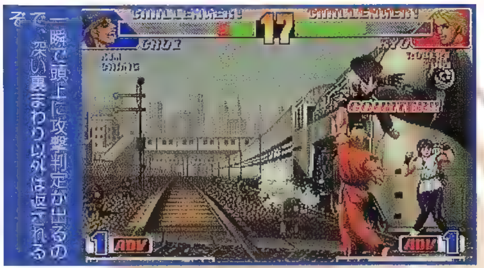


チョイ・ボンゲ

攻略／ジェイケイ

キャラ別相性解析 リョウ

守りがかたく、攻めこみにくい相手。跳びこみがリョウのしゃがみ強パンチで返されやすく（相打ちでもこちらの方が痛い）、飛翔空裂斬or旋風飛猿刺突から前に方向転換すると、やはりしゃがみ強パンチで返されてしまう。地上戦はリョウの遠距離立ち弱キックに対抗できないし…。



一瞬で頭上に攻撃判定が出るので、深い裏まわり以外は返されるぞ

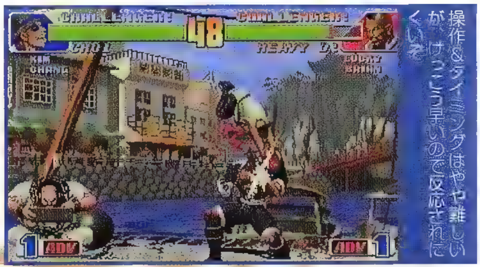
ってことで、リョウに対してはまともに攻めようとせず、大ジャンプでピョンピョン跳びまわり（三角跳びも使うといい）、たまに飛翔脚、飛翔空裂斬、旋風飛猿刺突、ジャンプ強パンチで突っこむスタイルをとった方がいいだろう。

リョウ以外でも、しゃがみ強パンチが真上へのアッパーになるキャラに対しては、不用意に跳びこまない方がいい。相手が迎撃しようとして間合いを調節していた場合は、相打ち以上を取られることが多いのだ。判定の弱いしゃがみ強パンチ（タクマなど）なら、正面からの小or中ジャンプ強キック（早出し）でつぶせるので、一応覚えておこう。

補足情報 基本戦法補足

しゃがみガードの姿勢が高いキャラには、小or中ジャンプ昇り強パンチが中段技になる。キャンセル弱飛翔脚を出しておけば、ガードされても反撃は受けず、間合いが近ければ連続技になるぞ。裏まわりジャンプ強パンチ後（小ジャンプから）や、至近距離からの通り魔蹴り後（中ジャンプから）に狙ってみるといい。

三角跳びをしたい時は、後ろジャンプしたあとレバーをニュートラルに戻した方がいい。レバーが後ろ方向に入っていると、相手がジャンプ攻撃などを出していた場合に空中ガードのポーズをとってしまい、三角跳びができなくなってしまうのだ。もちろん、相手のジャンプ攻撃などが当たりそうな時は、空中ガードした方がいいんだけど。



操作&タイミングはやや難しいが、けっこう早いので反応されにくいぞ



こうなるとあとは着地するだけ。レバーはニュートラルに戻すこと

チンは通常技で地道に牽制し強ジェットカウンターで奇襲！



七枷（ななかせ） 社（やしろ）

攻略／蒼炎闘士ゆーち

キャラ別相性解析 チン

社が地上戦で主軸にしている遠距離立ち弱キックがしゃがまれると当たらないのがつらいところ。しかし、使えないわけではなく、先端がギリギリ当たるような間合いで牽制していけば、ジャンプ軌道の低いチンには跳びこみ防止になる。この間合いならしゃがみ強キックも届くので、しゃがみ弱パンチ、遠距離立ち弱キックなどと併用して地道に当てにいこう。通常技を印象づけたら、しゃがみ強キック→キャンセルリグレットバッシュ（遅め）orスレッジハンマーを使ったり、強ジェットカウンターで奇襲をしかけてみよう。強ジェットカウンターは、遠・中間距離から単発で出したり、しゃがみ強キックキャンセルで出していこう。

柳燐蓬莱は連続技で反撃できるが、回転的空突拳や近めで弱瓢箪撃をガードした際にも、遠距離立ち弱キックやファイナルインパクトで反撃可なので覚えておくこと。

だが、致命的なのは、跳びこみ攻撃！ 社の跳びこみ攻撃はジャンプ弱パンチ以外は、まず当たらないと思ってくれていい。しかし、瓢箪撃を撃ってくるような相手には、跳びこみ連続技を狙っていくことができるので覚えておこう。また、牽制技に垂直ジャンプ強キック（先端）をまぜて、通常対空、瓢箪撃、遠距離立ち強パンチなどを誘い、跳びこむチャンスを作ってみる（うかがう）のも重要だろう。

まぁ、チンに徹底して待たれると社側には手がないのは事実（オロチ社なら〝むせぶだいち〟や〝おどるだいち〟といった頼れる必殺技があるので、問題なく勝率がいいはず）。こちらも少々待ち気味に闘って、地道に相手のミスを誘えれば勝機はかろうじてあるだろう…。いわゆる根気が大事な対戦？

チョイ

チョイの跳びこみは軌道が高いので、跳んだのを見てから（反応）空中ふっとばし攻撃で迎撃できる。近い間合いで跳びこまれた場合はバックジャンプふっとばし攻撃を使っていこう。ちなみに、旋風飛猿刺突に空中ふっとばし攻撃を合わせるのは危険なので、遠距離からの旋風飛猿刺突は、遠距離立ち弱キックでつぶし、ガードしてしまった場合は続けてこちらに向かってきたところ（方向転換）をアッパーデュエルで迎撃すべし。けっこう重要なので、空中ふっとばし攻撃は跳びこみだけに集中しよう。また、社の遠距離立ち弱キックを抜けることもできるチョイの連係、しゃがみ強パンチ→キャンセル通り魔蹴りの連係の対処法だが、しゃがみ強パンチガード後に無敵時間や打撃防御判定のある、アッパーデュエル、ファイナルインパクト、ミリオンバッシュストリームのいずれかで回避しつつ、ヒットさせることができるぞい。



ロケットタァ～イプ～ジャンプ軌道が高いキャラ（紅丸なども）に効果的

ガードかためてじりじり前進 落ち着いてチャンスを待とう



シェルミー

攻略／飲み頃KING

とにかくむやみに跳びこまないこと。相手はそれを待っているのだから、充分に注意をしておもに小ジャンプから跳びこんでいくようにしよう。

シェルミーは連続技が1セット決まればかなりのダメージを与えることができるので、あせらずにチャンスを待とう。対空にはもちろんしゃがみ強パンチorシェルミーホイップで確定だ。

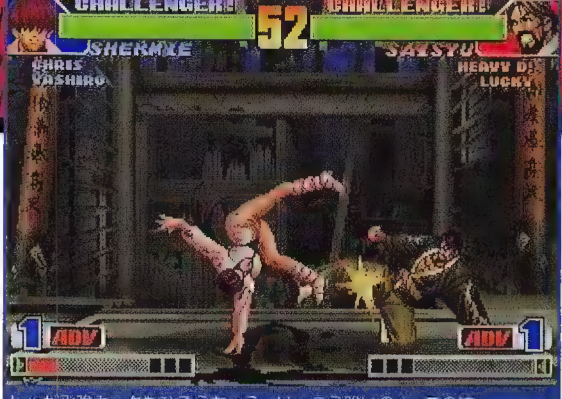
キャラ別相性解析

庵、柴舟 △

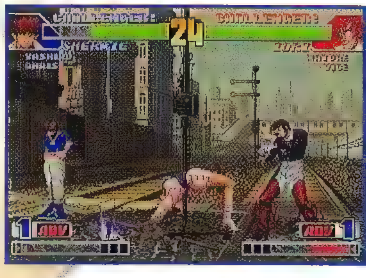
宿命とでもいうべき飛び道具を持つ相手との戦い。おまけに頼れる対空なんか持っていたらもう、ねこまっぷたつです（意味不明）。相手が離れて跳ばせて落とすといった戦い方をしてきた場合、こちらの攻めの幅がかなり狭くなるばかりか、近づくことも難しくなってきちゃいます。まずはいかにして近づくか、これにかかってきます。

飛び道具をガードしながらじりじりと間合いをつめ、跳びこみから連続技を狙い一気にたたみかける。もしくはふっとばし攻撃を空振りキャンセルしてシェルミーシュートを出していくのも有効だ。一度近づいたら間合いを離されないようにしよう。

また、相手が牽制で出してきた技などはシェルミーホイップでひろうことができるので先読みなどで出しておくといいだろう。ADVなら前転で飛び道具を避けつつ近づき、投げを狙っていくのもいい。



しゃがみ強キックもひろえちゃう。けっこう強いのよ、この技



このあと投げまくり確定。逃げちゃだめよ♡

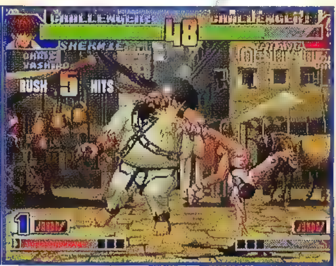
補足情報

連続技

ネタがないのでキャラ限定クリスマス連続技を紹介。ぱたぱたビンタ（弱パンチ）を使った連続技。

（裏まわり）ジャンプ強パンチ→立ち弱パンチ×3～4→シェルミーホイップ

ちなみに他の必殺技は入りません。また、裏まわりからでもぱたぱたビンタは最大4発まで入ります。その時はテリーや社などにしか入らなくなっちゃいます。



シェルミーで5ヒットなんて何かかっこいい!? ……すいません

つぶせるキャラには↘＋Bの乱用は考えモノ



クリス

攻略／ジェイケイ

キャラ別相性解析

京

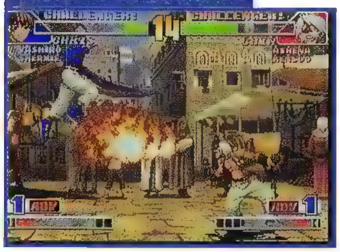
京は跳びこみや突進技がメインなので、キャリーオフキック（以下↘＋B）に頼りたいところだが、京のジャンプ弱キックにつぶされてしまうので多用は禁物。しゃがみ強パンチや弱ディレクションチェンジも活用すること。また、京のジャンプ弱キックは空中戦に強くないので、こればかり使ってくるようなら跳びこみの割合を増やしてもいい。

弱R．E．D．KicKは、しゃがんでかわせば連続技を決められる。使ってくる京使いはいないと思うが…。

チン

轟欄炎炮での交通事故が痛い。この技は、ガード後に間合いが離れた時は大ジャンプで炎を跳び越しつつ連続技を決めることができ、間合いが近ければ画面が暗転してからでも↘＋Bでつぶすことができるので覚えておこう。

じじいファイヤーは、間合いがよければ大ジャンプで跳び越せるぞ



補足情報

基本戦法補足

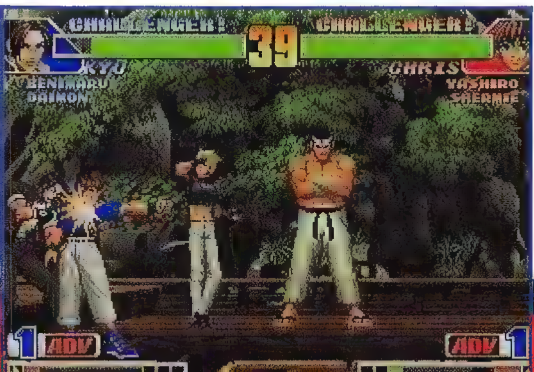
●跳びこみをしゃがみ強パンチで迎撃したあと、キャンセルで弱スクランブルダッシュを出すと、落ちてくる相手の背後にまわることが可能。

続く攻めは、しゃがみ弱キックからの連続技、弱ディレクションチェンジ、少し待ってD投げ、垂直ジャンプ強キック＋連続技などが代表的。

●クリスが2Pの時は、D投げで相手を画面端に投げたあとに、相手と画面端の間に入りこむことができる。裏まわり通常or大ジャンプ強キックを狙ったり、弱ディレクションチェンジで裏にまわって連続技を狙ったりすると効果的。相手の背後から連続技を決めて画面端でダウンさせた時も、ダウン回避されなければ画面端に入りこめるぞ。

●しゃがみ強パンチ（先端）→遅めキャンセルリバースアンカーキック（以下↑＋B）は意外と使える連係（ヒット時は連続技）。↑＋Bの2段目だけが当たるので反応されにくく、ダメージもそこそこ。

●クリスが2Pの時、画面端の相手（キャラ限定）にディレクションチェンジを決めると、背後にまわらず正面に着地し、そのあと硬直が解けた瞬間に技を出すと（必殺技の入力は逆向き）相手と逆の方向に出てしまう。近距離立ち弱パンチならキャラ限定でヒットさせることができ、そのあとしゃがみ弱キック→しゃがみ強パンチ→キャンセルスピニングアレイ→キャンセル各種必殺技につなげられるぞ。



横幅の広めなキャラにはこれが当たる。余裕があったら狙ってみよう

蛇使い・下段を超アピール ハッタリも大事だ！



山崎竜二（やまざきりゅうじ）

攻略／DSP―たろりん

キャラ別相性解析

クリス △

キャリーオフキック（以下スライディング）やダッシュで蛇使い・中段をくぐられてしまう。山崎は対空技も弱いので、ジャンプ攻撃によるラッシュも返しにくい。

それでは対処法を。まず、牽制には蛇使い・下段を多めに使うようにする。これならばスライディングをつぶすことができる。ただし、この技ばかり使っていると跳びこまれやすくなるため、あくまで「見せる」程度。相手がこの技を警戒してスライディングの使用頻度をさげてくれればそれでOKだ。

対空防御には、蛇使い・上段と遠距離立ち弱パンチの2つのジャンプ防止技を適度にばらまく。どちらの技もスライディングに弱いので、先に蛇使い・下段を意識させておく必要があるぞ。

垂直ジャンプも多用するといい。この時クリスが跳びこんできたら、ジャンプ攻撃を空中ガードしてしのぐ。位置的にクリスより上を取れたら、空中ふっとばし攻撃やジャンプ強キックを出して迎撃しよう。垂直ジャンプはスライディングに対しても強いので、頼れる動きなのだ。



スライディングをつぶすためには、下段蛇を使っていく必要がある



空中ガードすれば攻めこまれにくい。反撃できるわけじゃないよ

補足情報

基本戦法補足

攻めている時に使う下段技は、近距離立ち弱キックがいい。しゃがみ弱キックよりも出が早いためだ。ジャンプして技を出さずに着地して、下段技から攻める時などに使っていこう。この技からの連続技は、近距離立ち弱キック↓しゃがみ弱パンチ×2↓キャンセル蛇使い・中段など。しゃがみ弱パンチを1発にしてキャンセルギロチン、っていうのもアリ。

おまけ。ヤキ入れは普通は中段だが、終わり際を起き上がりに重ねると下段になる。



ジャンプで接近したあとに出す下段技はこの技がベストだぞ

対空苦手なクリスちゃんには こちらから積極的にダイブ！



ブルー・マリー

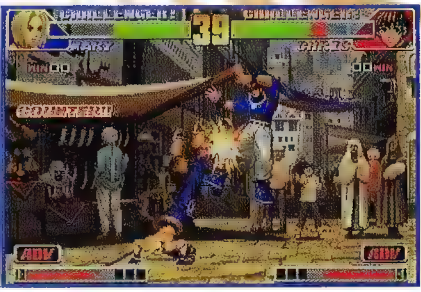
攻略／DSP―たろりん

キャラ別相性解析

クリス ○

ジャンプ攻撃はクライミングアローで返せる。空中ふっとばし攻撃を早出しされると相打ちになることがあるが、ペースを握らせないためにも確実に落としていこう。

こうしてクリスの跳びこみを封じたら、こちらから跳びこもう。クリスは対空技が貧弱なので攻めやすいぞ。



対空はしゃちほこキック。距離が遠すぎると空振りするので注意

補足情報

連続技

近距離立ち弱キック↓近距離立ち強パンチ↓キャンセルハンマーアーチ↓キャンセルM.スプラッシュローズorM.タイフーン

10月号ではスペースがなくて紹介できなかった連続技。難しいうえ、下段スタートなわけでもないので、あまり意味がない。しかし、近距離立ち弱キックは発生が早いので、裏まわりジャンプ強キック↓近距離立ち弱キックとつなぐと、ジャンプ強キックからいきなり近距離立ち強パンチを出した場合よりつながりやすいという利点がある。

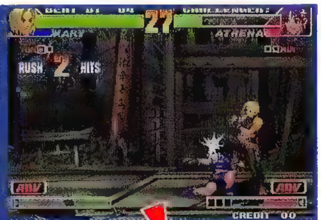
また、近距離立ち弱キックは相手の前転のスキを攻撃するのに適している。そういう場面では狙ってみてもいい。

基本戦法補足

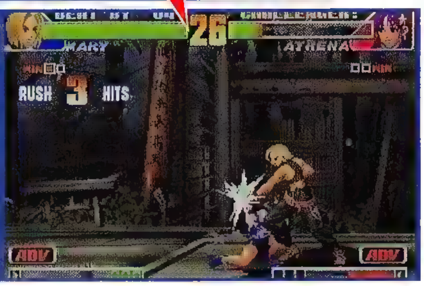
11月号のおまけ情報で紹介した、M.ダイナマイトスウィング（カス当たり）↓バックドロップ・リアル＋αの連続技の狙い方を紹介。

自分が画面端付近まで追いつめられている時はM.ヘッドバスターのあとの追い打ちとして狙える。遠距離立ち弱キックなどで牽制しつつ、たまにまぜてみよう。

逆に自分が相手を追いつめている時は、空中ふっとばし攻撃（カウンターヒット）からの追い打ちが狙い目。考えうるシチュエーションは、相手の小・中ジャンプ攻撃をつぶすことだが、めったにヒットしないと思う…。



裏まわりジャンプ強キックのあと、近距離立ち弱キックにつなぐ



すかさず近距離立ち強パンチ。タイミングがよければつながるのだ

地上戦メインのキャラは できるだけ早く間合いを離せ



ビリー・カーン

攻略／蒼炎闘士ゆーち

キャラ別相性解析

リョウ&レオナ

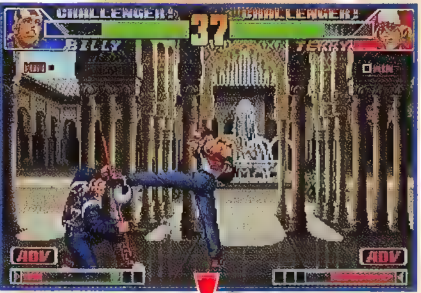
基本的にはしゃがみ弱パンチ、もしくは遠距離立ち強攻撃の先端が当たるような間合いをキープしていきたいところだが、彼らは地上戦の主戦力である、遠距離立ち弱キック（リョウ）、しゃがみ弱キック（レオナ）でガンガン押して、確実にビリーの懐にもぐりこもうとするだろう。間合いにもよるが、ビリーは彼らの牽制技に対抗できる通常技はないに等しいので（かろうじて遠距離立ち弱キックは有効）、いったんそれらの有効な間合い（ガードしてしまった場合など）になってしまったら、通常技有効圏外になり、こちら側にすれば非常に危険な状態になる！ このような、地上戦を主とするキャラには、地上の通常技を受け返すことが可能な水龍追撃棍や、出だしに無敵時間があり、ヒット後にダウンを奪える弱旋円殺棍を使っていき、少しでも早く間合いを離す努力をしていこう。もちろん、相手も毎回食らってくれるわけではないので、時にはガードという選択肢もある。

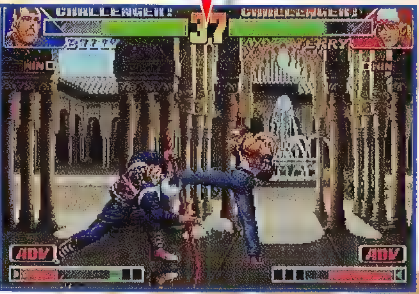
相手との読み合いになってくるので断言はできないが、大抵1回引っかかったら、相手は牽制技を連続で出さずに様子（必殺技の空振り）を見ようとするだろう。これで近距離でも大回転蹴りや通常技をつぶされることなく出せるので（牽制技は連続で出されなければ一瞬、間があく）、それらで攻めこんだり、間合いを離すことも可能になるはず。特にレオナのしゃがみ弱キックは遠距離立ち強パンチでつぶすことができるので、常に間合いの確保をおこたらないように。

また、紅丸、大門、テリー、ケンスウ、マリーなども同様に通常技で牽制してくることが多いので、前述した必殺技をからめて闘うといいだろう。

ちなみに、リョウ、テリーなどは、跳びこみ攻撃から連係や連続技を狙ってくることが多いので、ラッシュキャラに分類することができる。よって、彼らと対戦する際には、跳びこみ攻撃や突進技（バーンナックルや猛虎雷神刹など）も意識の対象となる。遠・中間距離では、前述した必殺技に加え、火龍追撃棍（おもに突進技）や旋円殺棍（おもに対空）をできる範囲で使ってみるといい。

まぁ、あくまで"地上戦"にスポットを当てたものなので、こちらも跳びこみ攻撃や必殺技をまぜて闘えばそれなりに展開も違ってくるだろう。『努力をして、容易に彼らの流れに持っていかせないこと』がキーワードかな？





調子コイてる通常技の連発は、できるだけ早く水龍追撃棍などでゲット！ 対人戦ではダメージ云々より、相手の流れを止めるのが先決だ！

通常技の差し合いは避けて ヒット&アウェイでいこう



八神 庵（やがみ いおり）

攻略／蒼炎闘士ゆーち

キャラ別相性解析

地上戦が得意なキャラ

代表的なキャラは、紅丸、大門、テリー、リョウ、キング、マリー、バイスなど。いずれも遠距離立ち弱or強キックをはじめとする地上の通常技が優秀なキャラ。通常技（地上）の差し合いではとてもかなわないので、なるべく間合いを広くとって、跳びこみ攻撃からのヒット&アウェイや爪櫛、葵花、闇払いを使い分けて連係を狙っていくのが得策だろう。まぁ、一部のキャラの牽制技はしゃがみ弱パンチ（先端目安）でかろうじてつぶすことができるので、この技で一時的に間合いを離して、遠距離立ち強パンチorキックなどリーチのある技に連係していく…ってのを覚えておくといいかもね。弱鬼焼きで相手の地上技に割りこむという選択肢もあるが、ガードされた時は確実に反撃されてしまうので多用は禁物。

他に、庵が苦手とするのは、しゃがまれると百合折りが当たらない座高の低いキャラ。代表的なのは、紅丸、女性キャラ（ちづる、キング、シェルミー除く）、ケンスウ、チン、キム、チョイなど。

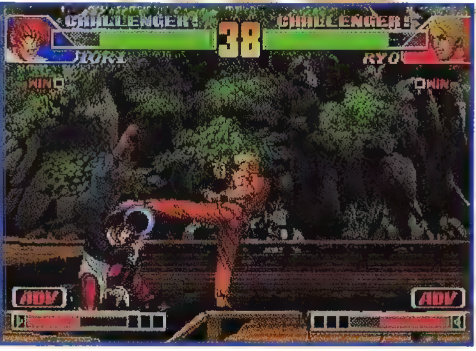
この手のキャラは百合折りをしゃがみ弱キックで返すといったことも可能なので、考えなしに百合折りを使っていくと、しゃがみ弱キックからの手痛い連続技（例：しゃがみ弱キック＋α→キャンセル居合い蹴り）を食らってしまうぞ！ 通常は跳びこみ攻撃～百合折りなどの連係を狙っていきたい庵だが、百合折りを返しやすいキャラor返してこようとする相手には、跳びこみ攻撃（相手ガード）～垂直ジャンプ強パンチなどをまぜていくといいだろう。

補足：京やリョウのように座高の高いキャラでも、しゃがみ弱キックを出すことで自らの姿勢を低くして百合折りを返すことが可能。戦法（連続百合折りなど）を読まれてしまうと庵の着地に連続技を決められてしまうぞ。ライバルなだけに要注意すべし!!

ケンスウ

代表的な連係である、しゃがみ強キック→キャンセル超球弾が通用しないので（超球弾が発射されたのを見てから爪櫛or八稚女すれば何の問題もなくタコ殴りすることができる。いわゆる反応）、結果的には多少、庵側に分がある観があるが、油断は禁物！ ケンスウも地上戦を主とするキャラの1人に挙げられ、遠距離立ち弱キックなどでこまかく押されたら、庵側は跳びこみや通常技の大部分を封じられてしまうのだ。"通常技に徹する地味なケンスウ"は要注意といえるだろう。

少し地味になってしまうが、まずはしゃがみ弱パンチを使い、ケンスウの立ち攻撃の牽制技をつぶしていこう。そうすればこちら側も断然、跳びこみやすく（百合折り不可）なってくるぞ。多用しなければ、近距離からの闇払いをまぜてみてもいい。



通常技の差し合いは不向きな庵。下弱Pで冷静に対処しつつ、機をうかがうのだ

弱エボニーティアーズをベースにして撃破せよ！



マチュア

攻略／修羅騎士 鷹

キャラ別相性解析

チャン

弱エボニーティアーズ（以下：エボニー）をぶっぱなしているだけで結構イケると思ったんだけど、実は相手側にも対抗策があったらしい。

普段相手はガードをしていることが多いのだが、打撃防御効果がついている弱鉄球粉砕撃を出されると、連続してエボニーを放った時はカウンターヒットして大ダメージを食らってしまう。連続して放つ時は、相手の様子をうかがって（一拍置いて）から出すようにしたい。

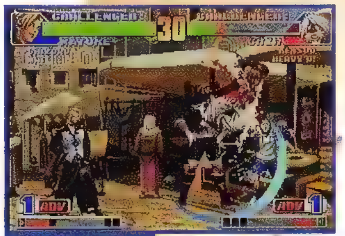
いつも通りに弱エボニーから攻めこんだ時、相手が鉄球粉砕撃を出していた場合は、近い位置ならば小技連打でつぶすことができる。よってそのまま連続技へもっていくことが可能なのだ。小技を出すのが怖いなら、早々に前転を使って回避し投げを決めていくといいだろう。

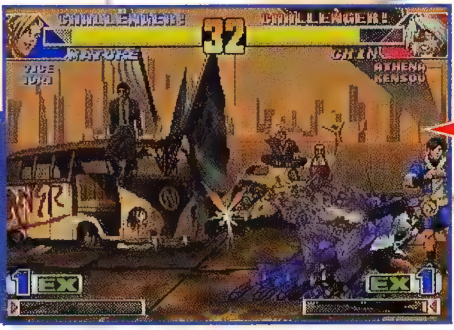
チン

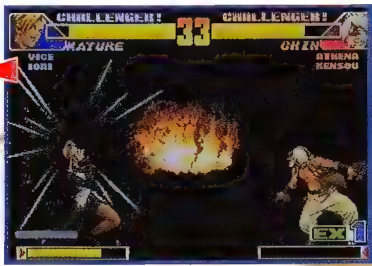
弱エボニーをジャンプで回避しにくいので、遠距離からなら通常よりも多めに使っていける。チン側は瓢箪撃や柳燐蓬莱で対抗することもできるが、それぞれ欠点がある。まずは瓢箪撃だが、弱だと相殺で終わるんだけど、こちら側が跳びこんでいれば、連続技を決めるチャンスがある。強を出していた場合は、ダッシュで攻めこんでいるとヒットしてしまうこともあるけど、やはりジャンプしていれば連続技を決めることができるので相手は出しにくいだろう。

エボニーに弱柳燐蓬莱で合わせてきた場合（ないと思うんだけど）、こちら側が何かしようとしていると食らってしまうのだが、様子を見ていれば、ガードしたあとに強力な反撃をすることができるのだ。

◎の評価はいいすぎだけど、無理をしなければ比較的楽に闘っていくことはできると思うのだ。


チンはエボニーを跳び越しにくいので、他のキャラよりも多用できる


天国へまっしぐら。狙う価値は"大"だと思うのだ


じじいファイヤー。火の残りがこれくらいの時にヘブンズゲイトを出せば

遠距離からの神速の祝詞を立ち強パンチでカウンターだ



バイス

攻略／蒼炎闘士ゆーち

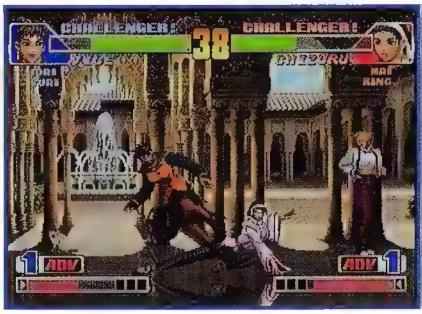
キャラ別相性解析

ちづる

通常技のリーチを活かして、奇襲をからめていけば意外に闘える組み合わせ。ちづるのイヤなところは、遠めから神速の祝詞で牽制、スライディングの涼涼、近距離での強パンチ牽制などが挙げられる。

涼涼が届かない間合い、すなわち、ちづるが遠距離から神速の祝詞で牽制しやすい間合いでは、遠距離立ち強パンチの出番！ 遠距離立ち強パンチの射程外だが、当たらずともちづるが動く素振りをしたら出していこう。牽制、奇襲の神速の祝詞をことごとくカウンターでつぶしてやることができるぞ。

しかし、ある程度近づき遠距離立ち強パンチがギリギリ当たるような間合いは、ちづる側にしてみれば強パンチ牽制や涼涼の射程内なので、考えなしに遠距離立ち強パンチを出していくのは危険！ そこそこ近づいたら牽制技は遠距離立ち弱キックを使い、しゃがみ強キック（空振りキャンセル含む）→キャンセル強アウトレイジで下段を狙ってみよう。また、先読みになってしまうが、このくらいの間合いなら単発（しゃがみ強キック空振りキャンセルでも可）の強レイヴナスが有効だ。うまくいけば涼涼を回避しつつレイヴナスをヒットさせることができるぞ。これが意外に大事なことなので、スライディングを多用するキャラには意識して使っていくべし！


スライディングキャラに有効な強アウトレイジ。対戦での慣れ（経験）が必要

補足情報

メイヘムカウンターからの連続技

先月のおまけ情報で紹介したので、"レイヴナス（アウトレイジ含む）空中ヒット後には追い打ちが決まる。"ってのはみんなも知ってるよね。これをメイヘムカウンターヒット時に利用して（メイヘムが空中の相手にカウンターヒットすると、さらなる追撃ができる）、ちょっと難しい連続技から簡単な連続技まで紹介してみよう。

①メイヘム（画面中央付近でカウンター）→レイヴナス

移動しつつ攻撃するので、画面端に追いつめやすい。後述する簡単な追い打ちと併用して使ってみよう。

②メイヘム（画面端近くでカウンター）→アウトレイジ→通常技

簡単、かつ相手をダウンさせない連続技なので、そのあとに連係を狙っていきやすい。

③メイヘム（画面端近くでカウンター）→レイヴナス→メイヘム→ミサンスロウブ

難しいので、実戦で狙っていくのは困難かな？ 他にこんな連続技もあるよって程度。

以上3パターン。まぁ、メイヘム（カウンター）後の追い打ちを簡単にいくなら、遠距離立ち強パンチ or キック（画面端なら近距離立ち強）や、再びメイヘム→ミサンスロウブを決めればOKだし、画面端でレイヴナスが空中ヒットした時は、レイヴナス→レイヴナス…っとくり返せばOKじゃんといわれればそれまでだけどね

チョイはしゃがみキック＆空中ふっとばし攻撃で撃沈



ハイデルン

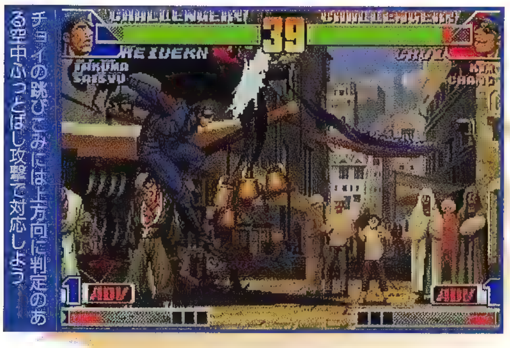
攻略／モリスケ

キャラ別相性解析

チョイ ○

見た目は厳しそうな組み合わせだが、実は五分以上にわたりあえる。チョイにしゃがまれるとしゃがみ弱パンチが当たらないので、地上戦ではしゃがみ弱キックとしゃがみ強キックで闘い、跳びこみには反応して空中ふっとばし攻撃で迎撃しよう。適当に空中ふっとばし攻撃をバラまくと旋風飛猿刺突とブチ当たる可能性があるので、跳びこんできたのを見てから出すようにした方が安全。ムーンスラッシャーは発生が遅いので使わないように。飛び道具のクロスカッターはしゃがまれると当たらないが足止めになるので、遠距離から撃ってダッシュで追いかけるといい。

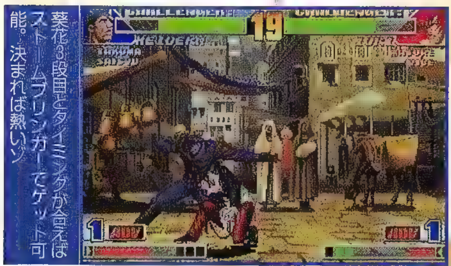
チョイが多用すると思われる、しゃがみ強パンチキャンセル通り魔蹴りの連係は、通り魔蹴りまでガードしてしまうとハイデルン側が不利になってしまうので、そのままラッシュをかけられやすい。この連係を返すには、しゃがみ強パンチをガード後に素早くストームブリンガーを出し、通り魔蹴りをストームブリンガーの無敵時間で回避しつつゲットするしかない。ゲージがあるならファイナルブリンガーでも割りこめるが、コマンドが長いのでストームブリンガーを狙った方が無難。この返し方を知らないと、画面端に追いこまれた時にひたすらかためられてしまうので覚えておこう。最後に、チョイは背が極端に低いので、ネックローリングを普通に出しても自動的に裏まわりになる。これに慣れていないチョイとの対戦では、しゃがみ強キックなどでダウンを奪った時に、起き上がりにネックローリングを重ねて裏まわりを狙うといいぞ。これだけ把握しておけば、チョイ戦は互角以上に闘える。



チョイの跳びこみには上方向に判定のある空中ふっとばし攻撃で対応しよう

庵 △

クロスカッターは八稚女で簡単に抜けられてしまうので、庵のゲージがある時は厳禁。ゲージがない時でも爪櫛で抜けられる可能性があるので、読まれないように撃つ必要がある。庵の跳びこみは跳んできそうなポイントに遠距離立ち強パンチを置いておくか、こちらも跳びこんで空中投げを狙って迎撃しよう。跳びこみをガードしてしまうと庵のラッシュがはじまるので、なるべく迎撃できるようにしたい。なお、葵花をガードした時、3段目にはファイナルブリンガーやストームブリンガーで割りこめる。2段目で止められると反撃を受けるけど。



葵花3段目とタイミングが合えばストームブリンガーでゲット可能。決まれば熱いゾ

主力の技は虎煌拳が当たらないとちょいキツい



タクマ・サカザキ

攻略／DSP－たろりん

キャラ別相性解析

チン、チョイ ×

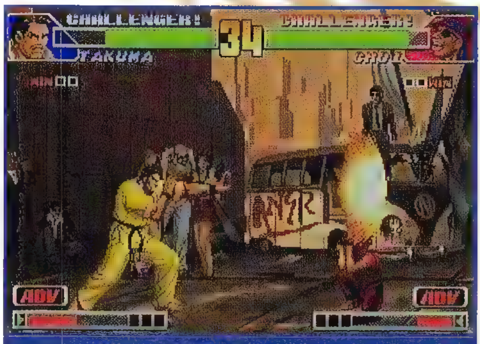
どちらのキャラも、しゃがまれると虎煌拳が当たらないのだ。主力の牽制技が使えないのはキツい。

しかし、しゃがみ強キック→キャンセル虎煌拳の連係は、相手にしてみれば虎煌拳をしゃがんでかわす以外の選択肢がないため、足どめの効果はある。こうして相手のペースをくずしていくのが重要だ。

チンに対しては、ジャンプ強パンチを遠距離立ち弱キックで落とすのを重視しよう。

チョイは、ジャンプ攻撃をいかに迎撃するかがカギ。垂直ジャンプや後ろジャンプからの空中ふっとばし攻撃をばらまいておくのもいいが、旋風飛猿刺突が怖いので、多用はできない。やはり地上技で落とすのがベスト。そこで、チョイが跳びそうな場面では常に後ろにさがり、チョイのジャンプ攻撃が裏まわりにならないように間合いを調整してしまおう。そして、チョイが跳んだら遠距離立ち弱キックで迎撃。相打ちになることが多いが仕方がない。

この2キャラのみでなく、スライディング系の技を持っているキャラや、姿勢が低くなる突進技（八稚女など）を持っている相手も闘いにくい。それでも、まったく使わないのはキツいので、フェイントをまぜて、撃つタイミングを読まれないようにしよう。



虎煌拳で足どめすれば相手の暴れ具合を少しおさえられるぞ

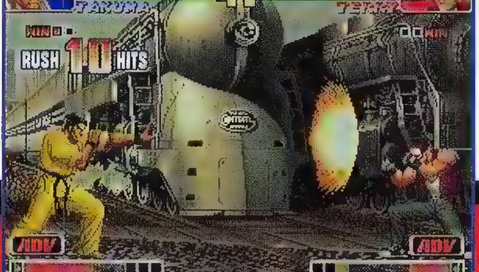
補足情報

基本戦法補足

龍虎乱舞がヒットしたあと、相手がダウン回避をしなかった場合は弱虎煌拳を出すと、起き上がりに重ねることができる。ダウン回避をした場合は重ねられないが、強虎煌拳を出しておけばジャンプでは避けにくくなる。ただ、龍虎乱舞の硬直が解けた時に最速で出す必要があるので、ダウン回避したかどうかを確認して弱強を使い分けることは、残念ながらできない。基本的にはダウン回避を想定して強虎煌拳を使おう。

ここで、虎煌拳のあと翔乱脚を出すと、虎煌拳がガード不能になる。相手が虎煌拳を抜けようとして前転しても翔乱脚が決まるという2段構えの攻撃だ。また、前号のおまけ情報で紹介したように、相手が画面端にいて、かつ間合いがちょうどよければ、虎煌拳→翔乱脚が連続技になるぞ。

乱舞のあとは虎煌拳→翔乱脚を狙え。ダウン回避されるとキツいが



地上戦で不利なキングには暴れさせて通常投げだ！



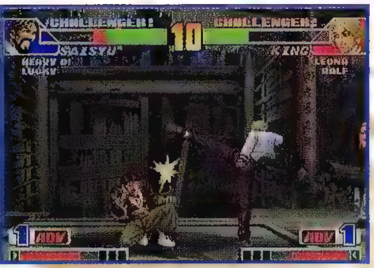
草薙柴舟

攻略／モリスケ

キャラ別相性解析

キング

キングの遠距離立ち強キックとふっとばし攻撃、スライディングはこちらの牽制技よりもリーチが長く、判定面でも優れているので地上戦ではどうしても不利になってしまう。そこで、跳びこんで上から押さえこみたいところだが、ゲージのあまるキングにはガードキャンセルふっとばしであっさり迎撃されやすい。そこで、ジャンプ攻撃を出さずに着地し、ふっとばし攻撃を暴発させて通常投げを決めるといいぞ。なお、跳びこまれた場合は気合いで反応して強鬼焼きで迎撃しましょう。

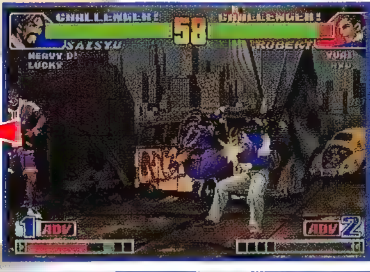


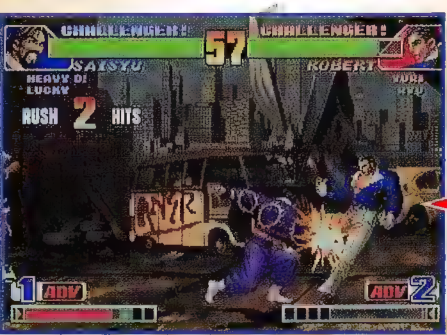
この蹴りがキビシイ。一応しゃがみ強キックの先端を当てればつぶせるけどキツイよ

補足情報

頭椎からの連続技

ガードされても有利になる頭椎だが、ヒットした場合には連続技につなげることが可能だ。これまではしゃがみ強キックなどが連続ヒットする、としか紹介していなかったが、遠距離立ち強パンチにつなげても連続ヒットさせることができるぞ。さらに、キャンセルで大蛇薙を出せばなんと連続ヒットするので、大ダメージを与えられるのだ。まあ、実戦で狙えるものではないけどね。実戦で狙えるものとしては、頭椎から弱鉈車につなげて連続ヒットさせる、というものがある。頭椎を出したら硬直が解けて動けるようになるタイミングに合わせて鉈車のコマンド部分だけを入力しておき、頭椎がヒットしていた時のみボタンを押して鉈車を出す、という入力方法を使うといい。ただし、反応が遅れると鉈車が連続ヒットしなくなる他、頭椎をガードされていたのに誤って鉈車を出すと反撃の的になってしまう。このように難易度は高いが、弱鉈車をヒットさせれば裏まわりを狙えるので、ぜひともマスターして欲しい。





頭椎を出したら硬直が解ける直前で鉈車のコマンドを入力しておき、頭椎ヒットならボタンを押して鉈車を出せば連続ヒット。頭椎の先端が当たった場合は届かないよ

受け身にまわらず強D・クレイジーで反撃！



ヘビィ・D！

攻略／ジェイケイ

キャラ別相性解析

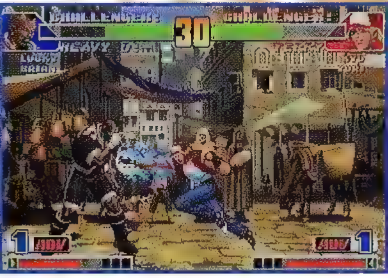
テリー

こちらが受け身にまわることが多くなる組み合わせだが、テリーの技を返せないわけではないので、なかなかいい勝負になる（と思われる）。

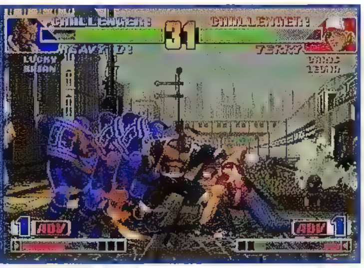
まず、弱バーンナックルはダッキングコンビネーション（弱→強）で返すことが可能。単発の他、遠距離立ち弱キックを当てたあとに出したり、ライジングアッパーをキャンセルして出してくることが多いので覚えておこう。

やっかいなのがテリーの遠距離立ち弱キック。超有効な対抗策はないが、相手がそればかり出してくるようなら、遠距離立ち強パンチを置いておけばつぶすことができる。また、遠距離立ち弱キックの間合いにつきあわず、遠めからの弱R・S・Dで対抗するのも手だ。

意外に使えるのが強D・クレイジー。無敵時間や突進力がいい感じなので、バーンナックルやパワーウェイブなどを回避しつつ反撃できるのだ。キャンセルを使った連係に対して狙いやすいぞ。



ある程度予測しておけば間に合うレベル。狙っていくべし



強D・クレイジーでの割りこみも忘れずに。バクチだが有効だ

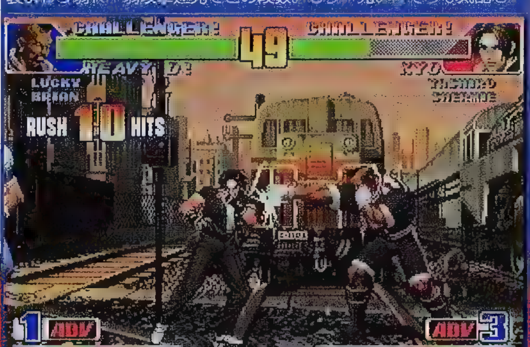
補足情報

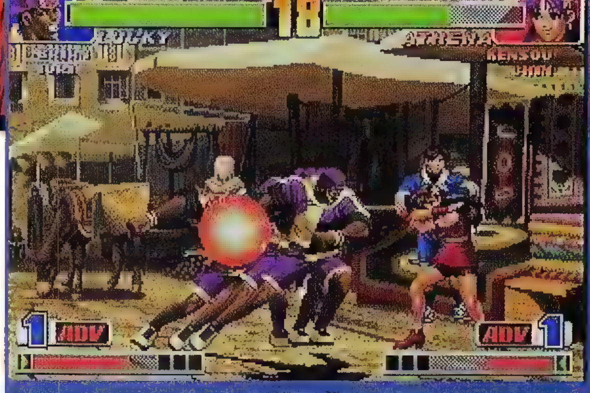
技解析補足

●ヘビィ・D！の強攻撃は、カウンターでヒットするとダメージがはね上がるものが多い。特に、遠距離立ち強パンチがカウンターでヒットした時のダメージは、目を見張るものがあるぞ。遠距離立ち強キックとしゃがみ強キックもなかなかのものだ。

●しゃがみ弱キックは連打の回転が超っ早なことで有名だが（？）、実は遠距離立ち弱パンチもかなりの早さで連打できる。相手の上半身がのけぞるので、正面からだと全然入らないが（キャラにもよるが）、背後からなら逆に入りやすくなる。一部のキャラに対しては（京や社など）、しゃがみ弱キック×4→遠距離立ち弱パンチ×5→キャンセル弱D・クレイジーってな連続技も成立するぞ。

裏まわり弱K＋弱攻撃連発でこの段数。もう1発いけそうな気配も…





飛び道具はできるだけ早く反応して弱ラッキービジョンで抜ける。これ重要



苦手な庵を制するには跳びこみを徹底して落とせ

ラッキー・グローバー

攻略／モリスケ

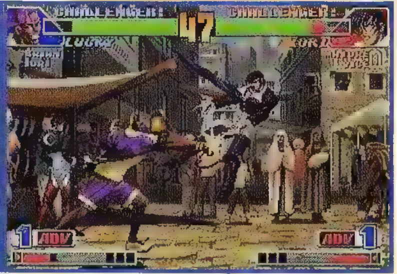
キャラ別相性解析

アテナ ○

サイコボールアタックは弱ラッキービジョンで抜けつつ接近できるので怖くない。抜けた直後は無理せずにD投げを狙うといい。アテナはジャンプが高く、空中から押さえこまれにくいので、トリッキーなサイキックテレポートをからめた攻めさえしのげれば有利に闘える相手だ。

庵 △

闇払いがあるので、うかつに弱ラッキービジョンを出せないのがツライところ。強ラッキービジョンでなら抜けられるが、背後に突き抜けてしまうことが多く、得することはないので狙わないように。また、有効な無敵技がないので、跳びこみからのラッシュを切り返しにくい。一度跳びこみをガードすると庵のペースになるので、跳んできそうなポイントには遠距離立ち強パンチやサイクロンブレイクをふりまいておき、跳びこみはできるだけ落とすべし。

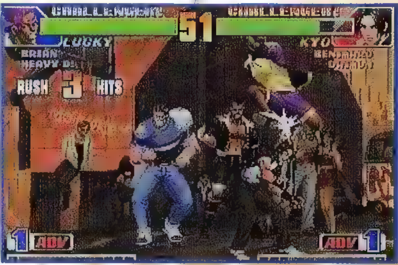


庵の跳びこみはできるだけ落としてラッシュをかけられないように

補足情報

一応狙える裏まわりジャンプ弱キック

裏まわりには縁のないラッキーだが、かろうじてジャンプ弱キックで裏まわりを狙うことができる。性能は極端に悪いので実戦向きではないが、一応狙える連係が発見されたので紹介しよう。まず、相手と密着して近距離立ち強パンチキャンセル弱デスヒールの連続技を決めましょう。デスヒールを決めると相手はダウン回避できないので、裏まわりを狙えるチャンスなのだ。デスヒールを決めた直後の位置から跳びこむとちょうど裏まわりになる間合いなので、タイミングが厳しいが、着地で近距離立ち強パンチを出せば連続ヒットするので、キャンセルでデスヒールを出せばループさせることもできる。



一応裏まわりができる程度の性能なのでかなりムズイ。余裕があるなら狙ってみよう



庵のラッシュを予防すべし！ とにかく跳びこませるな!!

ブライアン・バトラー

攻略／ジェイケイ

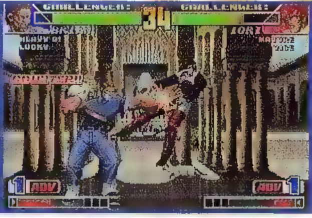
キャラ別相性解析

庵 △

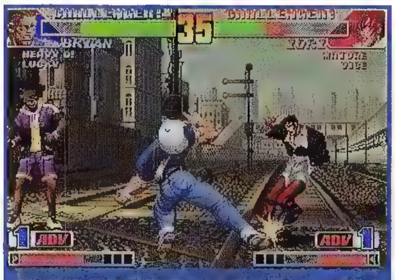
庵の猛烈ラッシュが返しにくいので、攻めこまれると一気に倒される可能性が高い。跳びこみ防止の遠距離立ち弱パンチや遠距離立ち強キックを多めにバラまいていこう。しゃがみ弱パンチは跳びこまれて連続技を食らうことがあるので、あまり使わない方がいいぞ。跳びこみを見てから落とすならしゃがみ強パンチだが、ジャンプ強パンチにつぶされやすいので過信は禁物。庵が地上にいるようなら、じっくり様子を見つつ（時には踏みこんで）しゃがみ強キックを当てていこう。地上戦はこちらに分があるぞ。

こちらから跳びこむ場合は、庵には鬼焼きという対空技があるので、反応されにくい小or中ジャンプを使うこと。強スクリューボディプレスは連係の中で狙っていこう。

攻めこまれた時は、百合折りと屑風の対処が重要。前者は、前転で逃げるか、決め打ちの後ろジャンプ強パンチで返すか、または近距離立ち強パンチで返す手もある。後者は、垂直小ジャンプで回避してジャンプ強キックから連続技を決めるのが最良だ（他の投げキャラにも同じことがいえる）。



近づかせないようにするのが重要。簡単に跳びこませるな！



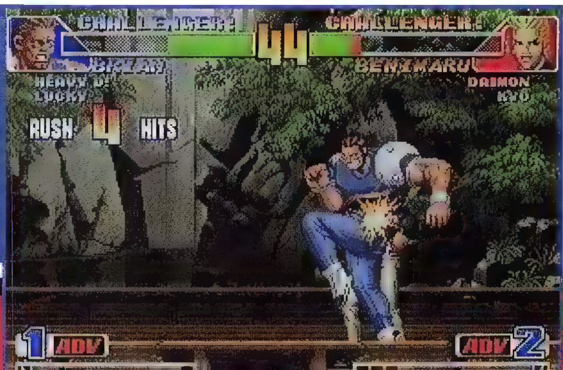
跳びこみは怖いが使うべき。弱鬼焼きガード後の反撃にもどうぞ

補足情報

基本戦法補足

強スクリューボディプレスをヒットさせたあとは、状況によっては（相手の体力が少ない時など）近距離立ち弱キックにつないだ方がいい。これはブライアンの技の中で最も発生が早いので、連続ヒットしやすいのだ。近距離立ち弱キック×2→キャンセル弱ロケットタックル or 弱ビックバンタックルまでつなげられるので、ダメージもそこそこだ。

ちなみに、ブライアンの弱攻撃は遠距離立ち弱キック以外すべて連打することができる。ただ、次の技を出せるタイミングが遅いものや発生の遅いものが多いので、連続ヒットする組み合わせは少ないが。



相手の体力が少なかったら、近立ち弱Kからの連続技で充分なのだ



フライングドリルでも相打ち以上は取れる。狙っていこう

ジャンプの遅い紅丸には対空ジェノサイドを狙え！



ルガール・バーンシュタイン

攻略／ジェイケイ

キャラ別相性解析

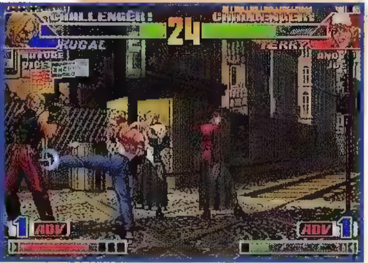
紅丸 ○

不利な地上戦は、技の空振りなどを狙って遠距離立ち弱パンチを当てたり、たま～に烈風拳を撃ったりして対抗する。しゃがみ強キックは紅丸の遠距離立ち強キックに弱いので控え目に。なお、雷靭拳の空振りにはダブルトマホーク→キャンセル強ゴッドプレスを決めることができるぞ。

地上戦は不利だが、紅丸はジャンプの滞空時間が長いので、小or中ジャンプで跳びこまれても強ジェノサイドカッターが間に合いやすい。跳びこみを確実に迎撃していけば、五分の闘いになるだろう。

リョウ&テリー △

相手の遠距離立ち弱キックがキツい。有効な対抗手段がないので押さえこまれてしまうのだ。ここはグッとガマンして、相手が色気を出してとった行動（跳びこみや前転などに対処していくしかない。ちなみに、リョウの猛虎雷神剎は、間合いが近いと強ジェノサイドカッターで返せないので注意（空振りしてスキに連続技を食らってしまう）。



こうなるとかなりキツい。辛抱強く反撃のチャンスを待とう

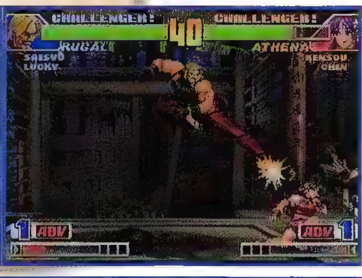
補足情報

技解析補足

●垂直ジャンプ弱キックは、ジャンプ直後に出せば中段技になる（対チン&チョイは除く）。ヒットさせても反撃されてしまうが、トドメの一撃としては悪くないだろう。

●ゴッドプレスのダメージは、弱より強の方が大きい。連続技に使うなら強だ（常識？）。

●存在を忘れられがちなデッドエンドスクリーマーだが、飛び道具を抜ける技としてはなかなか優秀。強攻撃→キャンセル飛び道具の連係に対してなら、相手キャラを問わず硬直に決められるぞ。位置が高くてスピードの速い飛び道具（タクマの虎煌拳など）は、通常版だと上昇中に食らってしまうが、無敵時間の長いMAX版なら確実だ。



横へのリーチも長い。しゃがみ弱キック後に狙うのも有効だ

ライバル（？）チョイにはしゃがみ強パンチで対抗だ



矢吹真吾（やぶきしんご）

攻略／モリスケ

キャラ別相性解析

ユリ ○

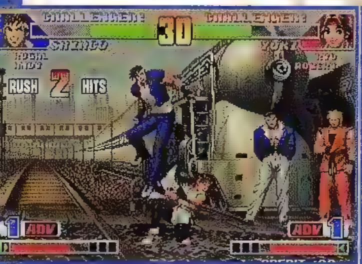
地上での牽制が熱い、対戦の面白い組み合わせ。

ユリはしゃがみ強キックのリーチが長く、そこからキャンセルでユリちょうナックルや虎煌拳を出して攻めてくる。ユリちょうナックルは硬直が少ないので、ガードしても食いこまない限り反撃はできない。

ユリ側としては直後に跳びこんでくることが多いので、警戒しつつしゃがみ強パンチで迎撃しよう。ユリの跳びこみはしゃがみ強パンチで難なく落とせるぞ。

また、地上で小技をガードさせたらダッシュで接近して銃研ぎを狙う、という連係は有効だが、ユリは座高が低くしゃがまれると銃研ぎの3段目がヒットせず、手痛い反撃を受けることになるので、ユリには銃研ぎは狙わない方がいい。

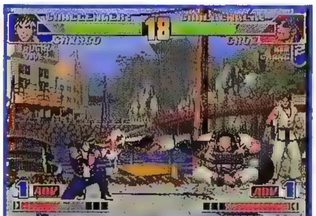
なお、しゃがみ強パンチキャンセルユリちょうナックルの連係には鬼焼きで割りこめるので、反応できるなら狙った方がいい。



こうなると痛いので、ユリ戦では銃研ぎを控えた方が無難だろう

チョイ △

跳びまわられるとウザいが、こちらも対抗して跳ぶと旋風飛猿刺突と交通事故になるので、がまんしてしゃがみ強パンチで対抗するべき。裏まわりを狙われた場合は、迎撃しようとせずにガードか前転でやりすごそう。真吾キックはチョイの背が低いのでガードされても問題ないが、跳びこみと同じく旋風飛猿刺突と事故る可能性があるので多用はしないように。旋風飛猿刺突を地上でガードした場合は、鬼焼きを出しておけば最低でも相打ちは取れるので覚えておこう。



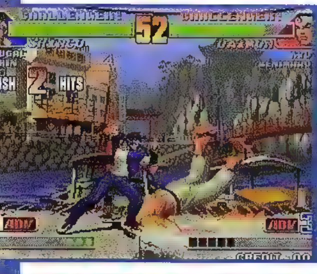
旋風飛猿刺突を地上ガードしたら鬼焼きを出すべし。ほとんどの場合迎撃できる

補足情報

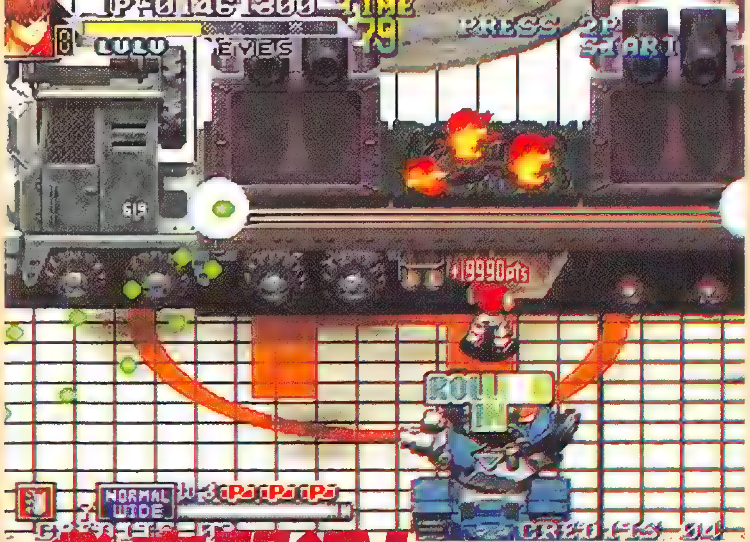
ひじ落とし連係

有効な使い道のなかったひじ落とし（仮）（以下、ひじ）だが、なかなかナイスな連係が発見されたので紹介しよう。

まずは近距離立ち強パンチキャンセルでひじを出し、連続ヒットさせよう。ひじを当てると相手はダウン回避できないので、その場からジャンプ強キックで跳びこむと裏まわりを狙えるのだ。ひじのダメージが小さいので効果はそれほどでもないが、裏まわりジャンプ強キックからひじにつなげば一応ループできるので面白い。硬直時間の長い技をガードしたあとにでも狙ってみよう。ちなみに、キャラによっては近距離立ち強パンチキャンセルひじが入らないのであしからず。



新境地、ひじ落とし連係。ひじ落としが泣けるほど減らないけど余裕があったら狙うべし



SHOCK TROOPERS 2nd Squad

TM
©SAURUS 1998

ショックトルーパーズ セカンド スカッド

発売間近！ステージ1を完全攻略

もうそろそろアーケードに登場すると思われる『ショックトルーパーズ　セカンドスカッド』。今回からはいよいよ攻略を開始していくぞ。プレイ時に必須となる基礎テクニックも併せて紹介だ！

攻略／DSP - たろりん

ザウルス	
業務用基盤	11月予定／価格未定
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
SS	—
PS	—
514M	アクション シューティング

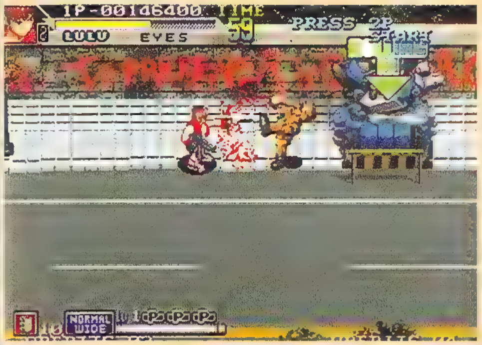
基礎戦術

接近攻撃

このゲームでは、接近攻撃で敵兵を倒すとアイテムが出現する。今作はアイテムボックスが存在しないため、接近攻撃は攻略するうえで必須のテクニックとなる。ライフやパワーストック、ウェポンなどのアイテムを出すために使わなければならないからだ。

さて、気になるその性能だが、前作よりも格段にアップしている。攻撃判定がかなり大きくなり、出ている時間も長くなった。前作でおなじみの、接近攻撃を出しつつ移動して複数の敵をなぎ倒すテクニックがさらに使いやすくなっているぞ。

また、接近攻撃をキャンセルしてジャンプすることもできる。画面内に敵が大量にいる時は、近くの敵を攻撃している最中に他の敵に弾を撃たれてしまうことが多々あるが、そんな時はすかさずジャンプで回避してしまおう。



かなりパワーアップした接近攻撃。出したままズンズン歩けるぞ



周囲に敵がいる時は、接近攻撃キャンセルジャンプで離脱しよう

インシグニアボーナス

得点アイテムは、一定の周期で硬貨→金塊→勲章→硬貨…と変化する。勲章の時に取るともっとも得点が高いぞ。もう狙うしかないよね。

金塊および勲章の状態は一瞬しかない。そこで、アイテムのすぐ近くで待機し、金塊に変化した直後に取りにいけば、うまく勲章が取れる。勲章になったのを見てから取りにいっても間に合わないぞ。

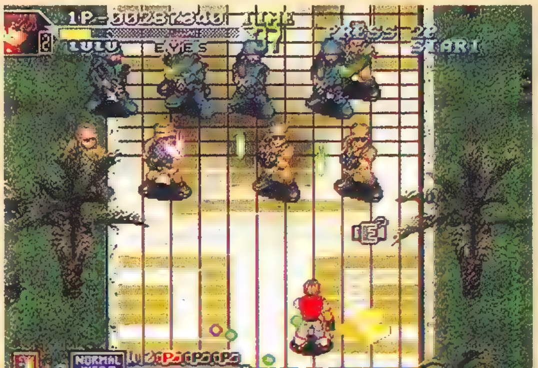
乗り物

乗り物に乗って敵を倒してもアイテムが出ず、倍率も6倍まで（ショックアタックは例外）しかかからない。したがって稼ぎには乗り物は不要、と思うかもしれない。しかし、接近攻撃ができない敵戦車やボスのパーツなどに倍率をかけることができるので、実は重要な稼ぎ源なのだ。

道中の兵士は乗り物から降りて接近攻撃で倒し、戦車やボスは乗り物で倒す、というスタイルが、もっとも点効率のいい進め方となる。かなり面倒くさいけどね。



ラウンド戦車は5千点なので、6倍なら3万点。けっこうデカイ



金塊に変わったのを見たら取りにいこう。ちょうど勲章になるぞ

■ステージ1

「第2分隊出撃せよ」



ポイント1

開始直後いきなりニュートラルボーナス（以下Nボーナス）が取れる。左右から現れる一般兵を倒してから狙おう（正面の一般兵2人を残す）。
次に現れる一般兵の軍団は、近づかなければこちらに気づかない。画面を少しずつスクロールさせれば、気づかれる前に2回Nボーナスを取れる。こういう場面は多いぞ。
一般兵はなるべく接近攻撃で倒し、パワーストックのアイテムを集めておくこと。

ポイント2

最初は光弾戦車×2。まず、左から現れる1台目をショットで破壊。そして、画面左上の角に移動すると、右から現れる2台目の弾が届かない。Nボーナスをゲットだ。
2台目を破壊して右に進むと、乗り物（ノーマル戦車）が置いてある。この場面では、画面右下から白旗兵が現れるのが見逃せない。敵がたくさん画面内にいると白旗兵が出なくなるので注意。右から現れる一般兵を、出現と同時に倒しておけばOKだ。
しばらく進むとスクロールが止まり、一般兵が上と左右から現れる。左右の兵士は出現直後に弾を撃ってくるので注意。画面中央で弾を避けてから（ジャンプで避けつつ接近するのも良好）、接近攻撃をお見舞いしよう。


白旗兵に触れると女性かドクロに。女性だったら逃がしてやろう


上の一般兵はあとまわし。左右を先に片づけるとラクだぞ

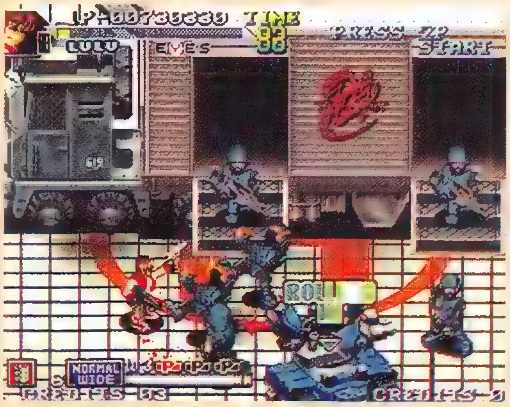
ポイント3

次のラウンド戦車×3は、乗り物のレベル3チャージショットで破壊（6倍）しよう。
柵を破壊して建物の敷地内へ。ここでは特殊部隊兵が登場。弾をばらまいたり、ジャンプ（無敵！）で近づいてきたりと、厄介なキャラだ。接近攻撃を狙う場合、向こうから近づいてくるのを待って攻撃しよう。こちらから接近していくのは危険だぞ。

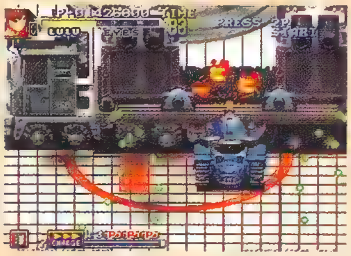
ステージ1 BOSS

ダイオ私設軍　超弩級トレーラー　パンドラ

コンテナから特殊部隊兵が大量に出てくる。しかし、彼らは弾を撃ってこない。接近攻撃が唯一の攻撃手段のようだ。こちらも接近攻撃で対抗しよう。コンテナには攻撃せず、時間切れで次の形態になるまで得点を稼ぐべし。


左の方で待ち、近づいてきた兵士をザクザク。お宝もザクザク

コンテナの中から巨大砲台が3つ現れる。しかし、中央の巨大砲台を破壊してしまえば、あとは画面の中央でボスに密着していれば安全地帯となる。Nボーナスを取ってから残りの砲台を破壊しよう。


ここが安全地帯。中央のコンテナは、攻撃してくる前に破壊できる

トレーラーが巨大な弾を発射してくる。しかし、この弾の当たり判定は見た目よりもかなり小さいので、簡単に避けられる。やばいと思ったらジャンプすればOK。

 ※画面写真は開発中のものです。





BEAST BUSTERS SECOND NIGHTMARE™

ビーストバスターズ セカンドナイトメア

SNK	
業務用HN64	発売中
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
SS	—
PS	—
	ガンシューティング

激戦をくぐり抜け、ようやくたどりついたファイナルステージ。前フリは一切なしで、いきなりラストボス「ゼノ（XENO）」が登場する。
ついに最終決戦だ、全力で勝利をつかめ！

ファイナルステージ

ファイナルステージの舞台は、ISPH（国際特殊病理研究病院）の上空千500m！プレイヤーはヘリコプターに乗りこみ、宙に浮く巨大ボス「ゼノ」との空中戦に挑む。

地球の平和を守るために、戦いの前にその攻撃パターンを覚えておこう。

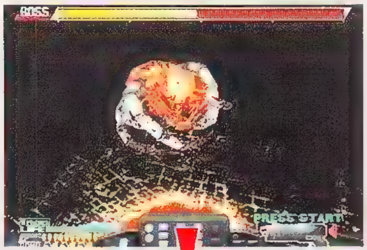
ゼノはおもに隕石を飛ばして攻撃してくるが、そのパターンにはいくつかの種類がある。ここではそのパターンを一つずつ解説していこう（なお、各パターン名は編集部が考案したものです）。

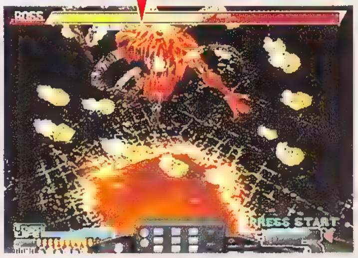
攻撃パターン1 隕石飛ばし・発破

まず〝隕石飛ばし・発破〟。これは、左の連続写真を見てもらえると分かるが、ゼノが体を小さく丸めたあと、体を開いた瞬間に無数の隕石をまき散らすというもの。

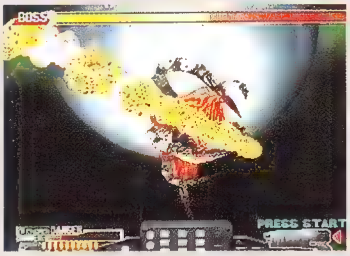
散った直後ならば的は小さいが動きが少ないので、その間にできるだけ撃ち落としてしまおう。

ぐぐぐーっと丸まる。いないいなーい…





ばぁーっ。で広がって、隕石をばらまきます



ゼノが腕を振ると、どこからともなく隕石が現れる

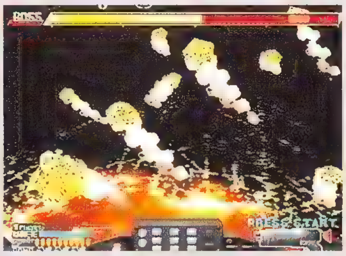
攻撃パターン2 隕石飛ばし・連ね

〝発破〟とは違い、ゼノの腕の動きに合わせて隕石が横一列に連なって飛んでくるパターン。このパターンは2回続き、初めは左端から、次は右端から順に飛んでくる。

一列になっている分狙いは定めやすいが、飛んでくるのも速い。慌てずに、端から一つずつ撃ち落としていこう。

攻撃パターン3 隕石飛ばし・散華

〝発破〟と似たパターンだが、〝発破〟に比べて隕石の動きが激しく、狙いが定めにくい。ただ、ゼノ本体は画面外に出てしまうので、隕石対策に集中できる。



画面中を右往左往する隕石群。まるで生きているようだ

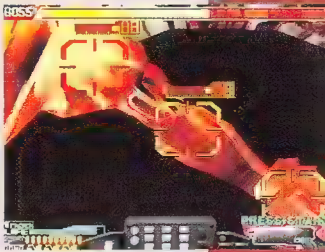
同時に複数の隕石がぶつかってくることはないので、適当でも常に銃を撃ち続けて弾を当てつつ、隕石がプレイヤーに向かってくる瞬間を狙い撃っていこう。

攻撃パターン4 震える左腕&痛い角刺し

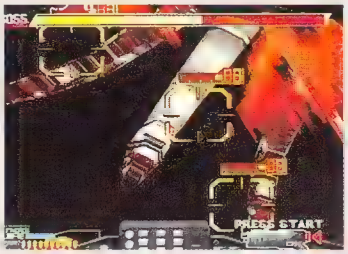
唯一の腕と、骨にも見える角で攻撃してくるパターン。腕と角の上にそれぞれ3つのターゲットカウンターが出現し、やはりすべてをクリアしないと攻撃を受けてしまう。

両方とも画面の左上から右下にかけて順に出現するので、出現順にクリアしていこう。

また、すべての攻撃パターンについて共通のことだが、体力が残り少なくならない限り、ここではあまりボムは使わずに温存しておいた方がいい。次の第2形態のゼノとの戦いで必要となってくるのだ。



カんで、ぷるぷる震える左腕。…写真じゃ分からないけど



右腕の代わりらしい3本の角。突かれたらすごく痛そうだ



激しい光を発し、ゼノは第2形態へと変貌する

ゼノ・第2形態

ようやくゼノを倒したと思ったのもつかの間、激しい光を放ちながら、ゼノは第2形態へと変化する。



これが第2形態のゼノ。後ろに見えるアイテムを逃すな

毒々しい彩色の第2形態は、プレイヤーの正面から動くことはないので狙いを定める手間はなく、またターゲットカウンターが出現するパターン以外では攻撃をしてこない。

つまりターゲットカウンター！をすべてクリアしていけば、まったくダメージを受けずに倒せることになる。

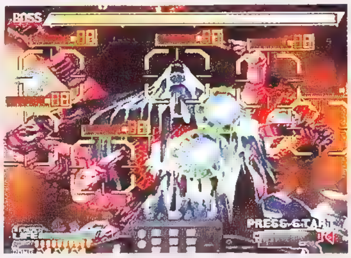
そこで、ターゲットカウンターの出現パターンとその対処法を解析しよう。

ターゲットカウンター出現パターン

第2形態では、一度に6つのターゲットカウンターが出現する。その出現パターンには4つの種類があり、それぞれに少し間があって出現することもあれば、立て続けに6つすべてが出現したりもする。

ただ、そのパターンの順序は決まっており、5回目以降は1つ目のパターンからのくり返しになる。

初めに出現パターンとその順序を覚えてしまえば、あとの対処が楽になるぞ。



ターゲットカウンターは、こんな感じで出現する

ターゲットカウンター対処法

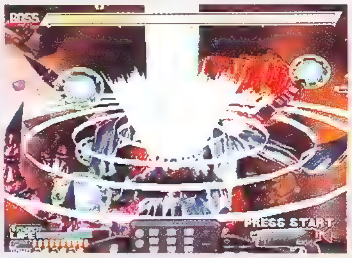
第2形態のゼノは、ターゲットカウンターをすべてクリアしていればダメージを受けないのだが、クリアに失敗した時に受けるダメージは極めて大きい。1つ1つのターゲットカウンターは比較的早くクリアできるので、絶対に逃さないようにしよう。

ターゲットカウンターは複数が同時に出現することはなく、1つずつ順々に出現してくるので、出現した順にできるだけ素早く照準を当てていこう。

しかし、4種ある出現パターンのうち、1つだけ6つのターゲットカウンターが立て続けに出現するパターンがある。それは銃では追いつくのが難しいので、ボムが残っていればボムを使った方が安全だ。6つ目が出現したのを確認してからボムを発射しよう。

あとは常に銃のトリガーを引きっぱなしにし、ターゲットカウンターが現れる直前を見計らってリロードをしていけばよいだろう。

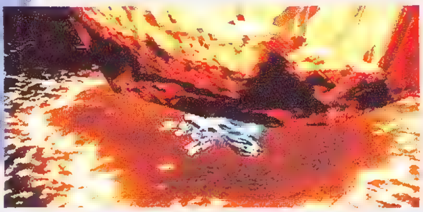
ここまでくれば、エンディングはもう目の前だ。思い残すことがないように、撃って撃って撃ちまくれ！



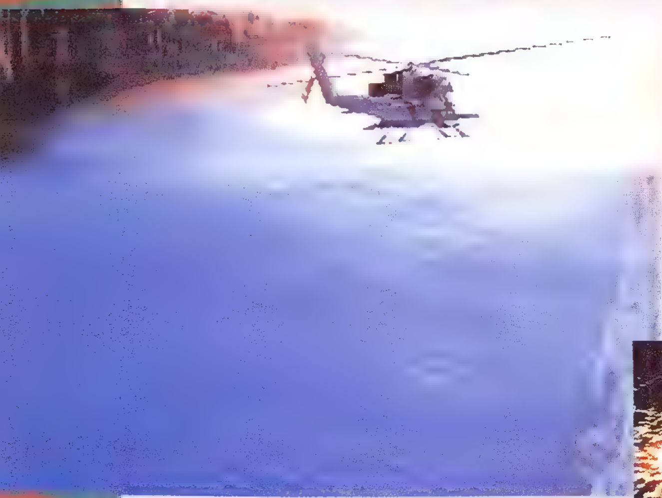
ターゲットカウンターを逃すと、腹部の球体からレーザーを発射する



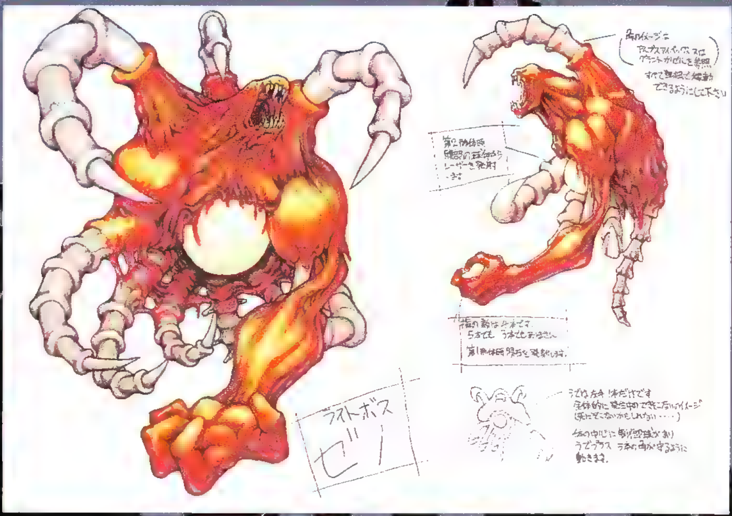
ボムを使えばクリアするのは簡単だが、使いどころが重要



べちゃっ、と巨大隕石につぶされるゼノ。同時に都市も壊滅…



ゼノを倒した先には、明るい明日が待ってるぞっ



ゼノ（XENO）

このゲームの最終破壊対象。推定全高2〜300m。何らかの超自然能力により宙に浮かび、物体を引き寄せることができる。

腕が1本しかなかったり、いかにも弱点らしいところがむき出しだったりと、かなり未完成な状態と思われる。

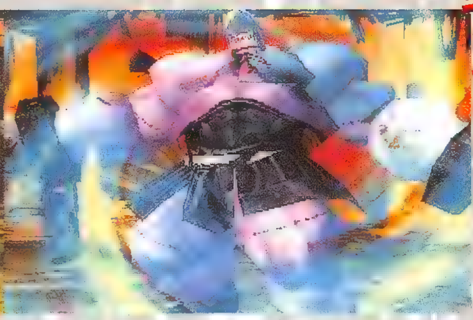
突入した海兵隊員（プレイヤー）の活躍により、何らかの都合で未成熟のまま地上に出現せざるをえなかったのだろう。

サムライ新魂伝

SAMURAI SPIRITS 2™

通常・固有技キャンセル表&キャラ別対人戦攻略







巷のゲーセンで
大好評稼働中の『侍魂2』。
今月はいよいよ対人戦の攻略だ。
これを参考にすれば
対戦でも勝率アップ間違いなし！

解析／ジェイケイ

SNK	
業務用HN64	発売中
家庭用ROM	―
家庭用CD	―
SS	―
PS	―
格闘アクション	

システム解析

基本システム補足

投げ&投げ抜け

まずは突き放しの補足。相手がガード不能になる時間は、正面（➡）よりも後ろ（⬅）に突き放した時の方がわずかに長い。相手が背中向きになり、硬直が解けた直後はガードできない（技は出せる）のが原因らしい。一部、硬直が解けた瞬間にガードできる技もあるが（軸ずれの問題?）。突き放し後に離れる間合いは、相手キャラによってかなり違ってくる。体格が大きいキャラほど間合いが離れるのだ。また、女性キャラが突き放し（後ろ）を決めた時は、自らも背を向けてしまうぞ。

投げ抜けだが、今回は必殺技の上段投げ（いわゆるコマンド投げ）や下段投げ、それに新加入の背後投げも抜けることが可能。逆に、突き放しは抜けられなくなっているぞ。

体力回復

ダウン時にレバーニュートラルでDを押しっぱなしにすると、一定時間経過後に「LIFE UP」の表示が出現し、その後は体力が徐々に回復していく。しかし、一定時間ってのが長すぎるため、実戦で見ることはまずないだろう。一応、即座に移動起き上がりや起き上がり攻撃へ移行することができるので、フェイントの意味で使える…かも。

怒り爆発

怒り爆発中は、ほぼすべての技にキャンセルをかけられるようになる。基本技、固有技、必殺技はもちろん、S・C・Sにもキャンセルをかけられるぞ。ただし、飛び道具のみキャンセルをかけることができず、キャンセルから出せる技は通常時にキャンセルから出せるもの（コマンド技で●印がついているもの）だけ。また、通常時にキャンセルをかけられない技にキャンセルをかけた場合は、怒りゲージを消費してしまうぞ。

活用法は、中段技or下段技で2択を迫ったり、S・C・S（A・A・A）で大ダメージを与えてから必殺技や秘奥義につなぐ、ってのが代表的。

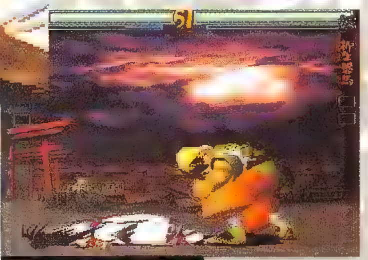
鍔競り合い&一閃の極み

鍔競り合いは、両者が鍔競り合い発生可と設定されている技で攻撃し、その武器同士が接触した場合に発生。勝負を決めるのはボタンを押した回数で、ある程度差がついたところで終了。回数の多い方が先に動けるようになる。ただ、わずかの差なので一方的に攻撃が入ることはない。ちなみに、鍔競り合いが発生するのは1ラウンド中3回まで。

一閃の極みは、最終戦で引き分けor相打ちになると発生。「始め!!」の合図のあと先にボタンを押した方が勝利。合図の前にボタンを押してしまった場合はフライングを取られ、2回フライングをしてしまうと負けになるので注意。



入力は割りと遅くて大丈夫。こんなになってても抜けられます



発動するのが遅すぎで、回復量も大したことない。使えません



発生しにくくなったが内容は同じ。タイム表示がなくなったのは残念

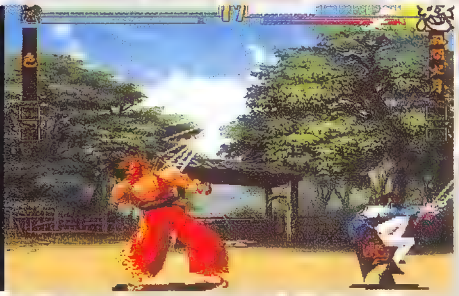
システム応用編

背中向きからの攻撃

相手に背中を向けた状態では、通常時の基本技（立ちとしゃがみのA、B、C）を出すことができない。背中向き時のみ出せる背後攻撃が存在し、それが基本技の操作に対応しているからだ。しかし、固有技なら普通に出すことが可能。自分の向いている方向に入力すればいいのだ。しっかり相手方向に出てくれるぞ。

この入力方法が役に立つのは、裏まわりジャンプ攻撃のあと。ヒットさせて相手をのけぞらせても、背後攻撃だとリーチや発生の問題で連続ヒットしにくいのだが、固有技を使えば簡単に連続ヒットを狙えるというわけだ。

その他、ダウン状態から起き上がり攻撃を出す時（詳しくは後述）にも役立つぞ。



どんな状況でも、コマンドは自分の向きに入力するのが正解だ

起き上がりの攻防

まず攻撃側の必須知識から。ダウン状態に追い打ち攻撃をヒットさせると、相手は各種起き上がり行動（起き上がり攻撃や移動起き上がりなど）をとることができなくなる。必ずその場で、しかも攻撃を出さずに起き上がってくるのだ。追い打ち攻撃を決めたあとは、起き上がりを攻め放題ってわけ。ただし、起き上がり直後はガードさえしていれば中段でも下段でもガードできる（相手がダウン中に背中向きだった場合は弾き返しが発生する）状態になっているので、打撃技を重ねる時は少しタイミングを遅らせること。

追い打ち攻撃は受け身で回避されてしまうが、受け身の終わり際にはスキが存在するため、両方に対応できるキャラ＆状況は少なくない（程度の差はあるが）。受け身をとったらスキに攻撃、とらなかったら追い打ち攻撃を決めて起き攻め、というのが本作での起き攻め黄金パターンだ。

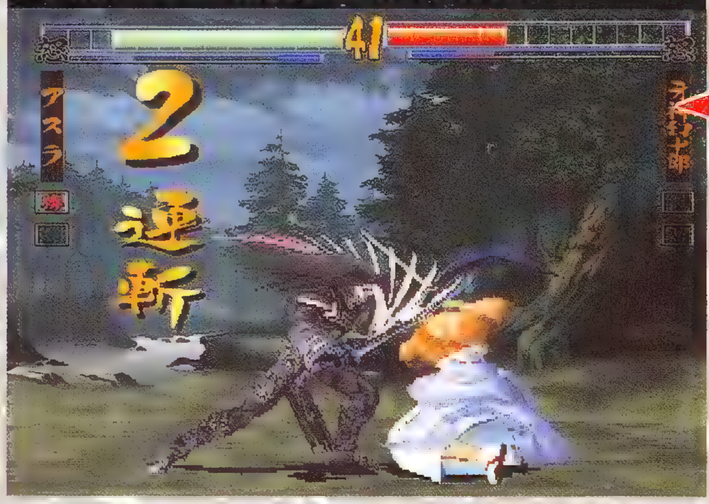
もう一つ覚えておきたいのが、起き上がり攻撃は動作中ずーっとダウン判定になっているということ。追い打ち攻撃になる技以外に対しては無敵なのだ。しかも、その動作が終わる前にこちらが下方向＋AorBを入力すると、追い打ち攻撃が暴発してしまうぞ。

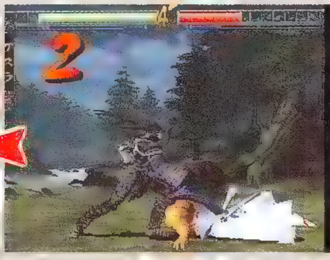
防御側には超がつくほどお得な情報を提供。起き上がり攻撃はAとBの2種類ということになっているが、通常投げを含むC系の基本技と、ほぼすべての固有技（→→＋Cは除く）も、起き上がり攻撃として出すことができるぞ。操作は簡単で、起き上がり方（その場＋移動4種）をレバーで選択したあと、そのモーションに入った直後にコマンドを入力するだけでOKだ。

通常の起き上がり攻撃と同じく、モーション中はずーっとダウン判定なので、つぶされる、もしくはガード or 空振り時のスキに食らう可能性がある技は追い打ち攻撃のみ。小さいリスクで相手を攻め立てることができるのだ。

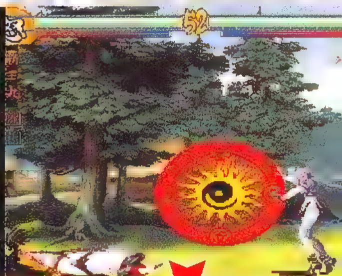
ちなみに、仰向けのダウンで頭が相手側に向いている時と、うつぶせのダウンで足が相手側に向いている時は、完全に起き上がるまでは相手と反対方向を向いているので注意。起き上がり攻撃として基本技（しゃがみのA、B、Cと立ちC）を出そうとすると背後攻撃になってしまうし、固有技を出したい時は反対向き（自分の向いている方向）に入力する必要があるぞ。

各種起き上がり行動を封じられるので、起き攻めしやすくなるのだ

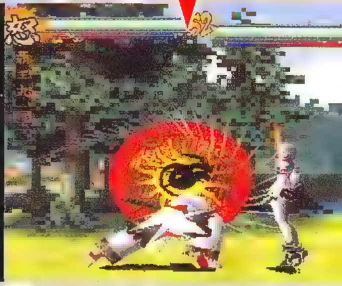




追い打ち攻撃は、ダメージこそ小さいがそれ以上の効果がある

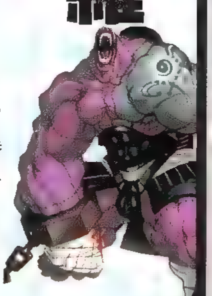


追い打ち攻撃を決めていない状態では、ダウン側が有利ともいえる



無敵（ダウン判定）の起き上がり攻撃で一方的に攻撃できる

巖陀羅



CPU戦をクリアしていく途中で特定の条件を満たすと、前作でおなじみの乱入キャラ『巖陀羅』が出現する。条件を満たさなくても、ステージ6で強制的に乱入してくるぞ。

条件とは、ステージ3、4、5の最終戦になる直前のラウンドで、タイムを規定秒数以上残してクリアする、というもの。ステージ3では36秒以上、4では32秒以上、5では28秒以上残っていれば合格だ。条件さえ達成すれば、そのラウンドを取られていても出現するぞ（さすがに負けてしまった時は出てこないが）。ちなみに、巖陀羅が出現するのは1プレイ中1回のみだ。

巖陀羅最大の特徴は、こちらの攻撃は一切ガードしない（できない?）が、攻撃を食らっても一切のけぞらないという点。自分勝手にひたすら暴れ続けるってわけだ。

攻略法だが、立ちガードし続けて巖陀羅が大技を出してくるのを待ち、そのスキに→＋Bを決めていくのが確実。おもな狙い目は、平べったくなって2連続で突進してくる技と、パンチ×2→ケツ→ブッ倒れの連続攻撃だ。

巨大な岩を投げつける技はガード不能なので注意。巖陀羅の目の前でしゃがんで岩を回避し、さらに砕けて飛んでくる破片をステップ移動（奥or手前）で回避するべし。

怒り爆発→一閃も有効。ほぼ確実にヒットさせられるし、それなりのダメージを与えられるのだ。忘れずに使おう。



芸がこまかくなってパワーアップ。岩投げはガード不能で避けにくい

※次ページからのキャンセル表は編集部調べです。表中の上、中、下は上段、中段、下段判定を、上投は上段投げを、G不可はガード不能を表しています。

相手との距離をうまく保ち大ダメージの連続技を狙え



攻略／修羅騎士　鷹

対人戦攻略

基本戦法

接近戦で使っていける技が少ないうえ、密着付近でキャンセルのきく技をガードさせても、安定して出していける必殺技が一つもない（ガードされると反撃を受けてしまうため）といった悲しいキャラ。しかし、リーチは比較的長いので、それを活かした闘い方は可能…というより必然的にそうなってしまう。

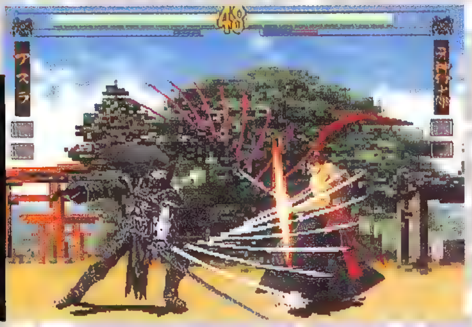
近～中間距離では、キャンセルがきく立ちAとしゃがみAがガードされても有利なので、この2つの技をメインに牽制する（といっても他のキャラのそれと比べると発生は若干遅いので、押さえこんでいくのはキツイ）。この技に加えて、発生は早くはないが、中段でヒットするとダウンを奪うことができ、ガードされても反撃を受けることのない立ちC（カウンター時は相手が浮くので追撃可能）と、高威力で中段の→→＋B（しゃがむと小さいキャラに対しては2段目が当たらないので注意）、下段でキャンセルのきくしゃがみBを適度にまぜていこう。このくらいの距離ならキャンセル必殺技を出していっても反撃は受けにくいぞ（出していく必殺技はモード別を参照してね）。

遠距離では各種飛び道具での牽制や、下段を奇襲をすることが可能な↓＋Cを使っていくといいだろう。↓＋Cはガードされると反撃を受けてしまうが、ヒット時はダウンを奪えることがあり、その場合は追い打ち攻撃を決めることができる。

ジャンプ攻撃では、出ている時間が長く、地上技へつなぎやすいCと、リーチが長く打点を調節すれば地上技へつなぐことのできるBを使っていくといい。

S・C・Sは修羅なら安定してダメージを奪うことのできるA・A・A。羅刹なら怒るためのA・A・B・B・C・C・A・B・Cと、大ダメージを狙えるB・B・Bを使っていくといいのだ。

突き放し（後ろ）からは、立ちBを決めることができる。キャンセルでシェドムーサorロジェレフ（修羅）、レイ・マール（羅刹）へつなごう。



重いキャラであるアスラだが、立ちAの使い勝手はいい……

修羅

近～中間距離では一応弱シェドムーサを出していけるが、小さいキャラがしゃがんでいると当たらないので注意。また、ガードされた時はもちろんのこと、ヒットさせても不利で、すぐに攻めこまれてしまうので用心すべし。ガンガン突っこんでくるようなキャラが相手なら、弾き返しなどを使ってしのいでいこう。

話は変わってガード不能のブベズリーブは刃の部分がヒットすると半分近くの体力を奪えるのだ。簡単に回避されちゃうんだけどね。ぶべっ！

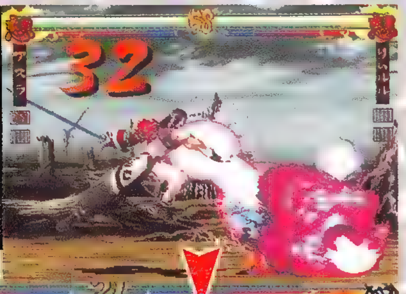
ちなみに怒り爆発時は、→＋C（1段目）からキャンセルでサナタスが決まるのだ。

羅刹

羅刹で狙うべきはS・C・S（B・B・B）↓キャンセルレイ＝ファ＝ラース。この秘奥義は発生は遅いものの、追い打ち攻撃としての効果があるのでダウンしている相手にもヒットする。しかも浮いている相手に発動すると受け身がとれなくなるので、B・Bで浮かせたあとは横転起き上がりをさせることなくジャストミート。補正がかからないので、合わせれば半分近くのダメージを奪うことができるのだ。ニヤリ！

怒りMAX状態では、前方通常or踏み込みジャンプから怒りレ＝ウグアルを出してみるのも有効。ガードされても有利なので、攻めを持続することができる。ヒットしていれば、S・C・Sや立ちBなどにつなぐことができるぞ。

近距離戦でキャンセルで出していく技は、弱シアシィマ（下段）。この技はジャンプで回避されやすいという欠点があるが、ヒットすると相手を高く浮かせることができるので、強レイ・マールやレイ＝ファ＝ラースで追撃することが可能なのだ。



ジャンプから打点低めで怒りレ＝ウグアルをヒットさせると……



S・C・Sがつながる。レイ＝ファ＝ラースまで決めると超減るのだ!!

技コマンド表

技	コマンド
修羅	
●必殺技	
レフィシュル●	→↘↓↙←＋AorBヒット中にAorB
（フェイク）	→↘↓↙←＋C
（移動）	→↘↓↙←＋D
シェドムーサ★●	↓↘→＋AorB
ナハイベル●	←↓↙＋AorB
ロジェレフ★●	→↓↘＋AorB
ブベズリーブ	←↙↓↘→＋C
ノマム●	←↓↙＋C
●秘奥義	
サナタス●	←↙↓↘→＋BC
羅刹	
●必殺技	
レ＝イルバグ★●	↓↘→＋AorB
レ＝ウグアル★●	空中で↓↘→＋AorB
レイ・マール●	→↓↘＋AorB
レアシィマ●	→↘↓↙←＋AorB
ノア＝ラテム●	←↓↙＋D
レイル＝ハイ●	ノア＝ラテム中に←↓↙＋AorBorC
レイ＝カース●	→↓↘＋D
ミ＝ブレク	レイ＝カース中に←↓↙＋AorBorC
ルエ＝レズ	AorBorCorD（押し続ける）
●秘奥義	
リーン＝エーク	レイ＝カース中に↓↘→＋BC
レイ＝ファ＝ラース●	←↙↓↘→＋BC

★は怒MAX時にコマンド最後のボタンをAB同時押しにすることによって怒MAX版にすることが可能。

キャンセル表

立ちA	上／○
立ちB	上／○
立ちC	中／×
しゃがみA	下／×
しゃがみB	下／○
しゃがみC	下／×
→＋A	上／○
→＋B	上／×
→＋C	上投／×
↘＋B	中／×
↘＋C	上／×
↓＋C	下／×
→→＋A	上・上／×
→→＋B	中・中／×
→→＋C	中・上／×

○印の技はキャンセルすることによってコマンド表の●印の技につなげることが可能。

リーチを活かした技で相手を寄せつけるな



攻略／ジェイケイ

対人戦攻略

基本戦法

泰山の基本技には近距離技と遠距離技の2種類があり、相手との間合いによって自動的に選択される。しかし、どちらの技も振りが遅く、近距離技に関しては判定などで信頼を置けない技もある。要するに接近戦は苦手なのだ。リーチを活かすために、中間〜遠距離で闘うようにするべし。

中間距離で使う技は、発生が早めな立ちAと、下段技のしゃがみA。この2つと引き込みを駆使して、相手を近づかせないようにしていこう。

この間合いで使える中段技は↘+Cだが、ガードされると反撃を受けるので多用は禁物。ダウンは奪えないが、反撃を受けない立ちCを使っていった方が無難だ。

下段技は⬇+Bとしゃがみ B。前者は発生が早めでモーションも見切られにくいが、実はヒットさせても反撃を受けるので、知識がある人には使わない方がいい。後者は発生こそ遅いがリーチは非常に長く、キャンセルも可能（出す必殺技は剣質別補足を参照のこと）。メインはこちらだ。

遠距離で使う技としては、前述のしゃがみBの他に、リーチの長い中段技である➡➡+Bが挙げられる。やはりガードされると反撃の的だが、たまに使う程度なら有効だ。

接近されてしまった場合は、しゃがみA、ガード兼弾き返し、弾き型S・C・Sでしのぎつつ、とにかく引き込みで間合いを離すことを考えよう。カウンターヒットすると追撃が可能な↘+Aをまぜて対抗してもいいが、無理は禁物だ。

S・C・Sだが、基本的にはA・A・Aだけで充分。一応、修羅で怒りMAX状態なら、B・B・B↓遅めキャンセル怒り「炎」の方が相手の体力を減らせるぞ。



発生の遅さがちょっと気になるが、現時点ではとりあえず主力技だ



うまく割りこんで、↘+Aをカウンターヒットさせられれば…



見返りは大。つぶれたところにS・C・Sを決めることができるぞ

修羅

修羅がキャンセルで出していく必殺技は、おもに強or怒り「炎」と弱「風」の2つ。「炎」はしゃがみBがヒットしていれば連続技になる。2段目はダメージ補正がかからないのでダメージも大きいぞ。ただし、ガードされると反撃を受けてしまうので、ガード&反撃が適確な相手には多用しない方がいい。

「風」は動こうとした相手にヒットさせるのが狙い（連続技にはならない）。ガードされても不利にはなるが反撃は受けない。立ちAをキャンセルして出すのもいいぞ。ヒットした時は立ちB↓キャンセル強or怒り「炎」など追撃し、ガードされた時は弾き型S・C・Sや弾き返し（ガード）でフォローするべし。

羅刹

羅刹のキャンセル必殺技は「噴」で決まり。ガードされても反撃は受けず、しゃがみBからなら連続ヒットするのだ。基本的にA、間合いが遠い時のみBを使っていこう。

「噴」は中間〜遠距離での牽制技としても優秀。水柱は長時間残るので（泰山の硬直が解けても残っている）、連発するだけで相手は近づきにくいのだ。一応、読まれると間にリーチの長い技で割りこまれるので、「噴」を出したあとにしゃがみBや➡+Bを出したり、引き込みで退避してから「噴」を出すといった選択肢もまぜよう。

弱「噴」をヒットさせたあとは、すぐに強「噴」を出してみよう。受け身の有無に関係なくヒットするぞ。受け身をとらずにヒットした場合は、踏み込みで近づいて起き上がりを攻め（投げor立ちC or しゃがみBがいい）、受け身をとってヒットした場合は再び強「噴」を出していこう。なお、相手が弱「噴」の上に乗っかるような感じでヒットさせた場合は、相手が地面に落ちる前に➡➡+Bや踏み込みからの立ちA↓キャンセル「噴」を決められるぞ。



「噴」モードは、打撃モードと適度にミックスさせると効果的だ

技コマンド表

修羅

●必殺技

封字の法「炎」★●	⬇↘➡+AorB
封字の法「風」★●	➡↘⬇↙⬅+AorB
封字の法「雷」●	➡⬇↘+AorB
封字の法「斬」●	⬅⬇↙+AorB

●秘奥義

封字の法禁じ手「怒髪衝天」●	➡↘⬇↙⬅+BC

羅刹

●必殺技

封字の法「炎」★●	⬇↘➡+AorB
封字の法「噴」★●	➡↘⬇↙⬅+AorBorC
封字の法「封印」	⬇↘➡+C
封字の法「乱」	⬇↙⬅+C
封字の法「因果」●	⬅⬇↙+C

●秘奥義

封字の法禁じ手「火炎爆」●	⬅↙⬇↘➡+BC

★は怒MAX時にコマンド最後のボタンをAB同時押しにすることによって怒MAX版にすることが可能。

キャンセル表

立ちA	上／○
立ちB	上／○
立ちC	中／×
しゃがみA	下／×
しゃがみB	下／○
しゃがみC	下／×
➡+A	上／○
➡+B	上／×
➡+C	上投／×
↘+A	中／×
↘+C	中／×
⬇+B	下／×
↗+C(修羅)	中／×
↗+B(羅刹)	中・ダウン／×
➡➡+B	中／×
➡➡+C	中／×
↘↘+B(修羅)	上／×

○印の技はキャンセルすることによってコマンド表の●印の技につなげることが可能。

踏みこんでの近距離戦が強い 引き込みや弾きも活用しよう



攻略／ジェイケイ

対人戦攻略

基本戦法

中間距離ではしゃがみAや↘+Bで牽制し、スキを見て踏み込みで近づいて近距離戦を挑むのが基本戦法。

近距離で使う技は、中段の↘+Aと下段の⬇+Aがメイン。ガードがかたい相手には、踏み込みからの突き放しや↘+Cも狙っていこう。ただし、↘+Aと⬇+Aはヒットさせても五分、ガードされるとわずかに不利なので、ゴリ押しはちょっと無理。引き込みや踏み込みと併用するのはもちろん、相手の割りこみ技に弾き返しや弾き型S・C・Sを狙う必要もあるぞ。

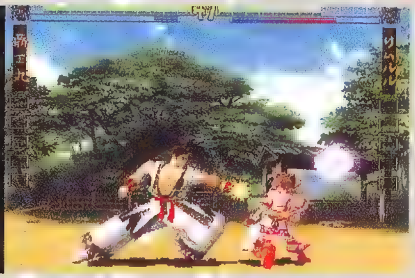
↘+Cヒット後は、すぐに強烈震斬を出してみよう。相手が受け身をとってもスキにヒットし、とらなくてもダウン中にヒットするぞ。

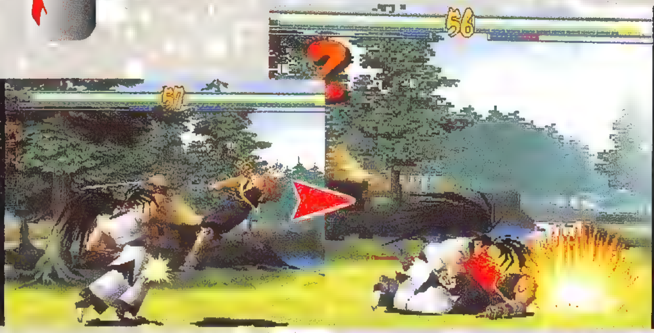
ダウン中の相手に追い打ち攻撃（強烈震斬も含む）をヒットさせたあとは、起き上がりに↘+Cと突き放しで2択を仕かけるのが基本。ただし、どちらも弾き型S・C・Sで返されてしまうので、様子見をまぜるのも重要。

間合いが遠い時は、相手が近づいてきそうなところに➡+Bを置いておいたり、踏み込みジャンプBで一気に接近したりするといい。

➡+Bは出が遅くスキも大きめなので多用はできないが、たまに使う分には有効。近～中間距離で相手の技を先読みして引き込みをし、直後に出してみるのもいいぞ。

踏み込みジャンプBは、低い打点で当てればガードされてもこちらの方が有利。突き放しや↘+Cで攻めていこう。また、昇り気味に出してもヒットすれば地上技（おもに立ちA）につなげられるぞ。


リーチは短いが発生は早い。踏み込みから出すといいぞ


強烈震斬も確定。女性キャラが受け身をとって食らったら⬇+Aまで入る

ガードされると反撃を受ける↘+Cだが、ヒットすれば…

修羅

修羅独自のものとしては立ちCが挙げられる。ノーマルヒット時は相手がつぶれ、カウンターヒット時は相手がバウンドするので、前者の場合は↘+C↓強烈震斬や➡+A↓キャンセル怒り弧月斬、後者の場合は➡+A↓キャンセル強烈震斬や怒り弧月斬で追撃できるのだ。↘+Cの代わりに使っていこう。

突き放しからの追撃だが、アスラ、幻十郎、ガルフォード、磐馬以外には後ろに引いてから立ちB↓キャンセル弱旋風裂斬↓立ちA↓キャンセル強烈震斬（↓起き攻め）、前述の4キャラには前に突き放してから➡+A↓キャンセル強弧月斬がいい。怒りMAX時はキャンセルでつなぐ必殺技を怒り弧月斬に代えよう。

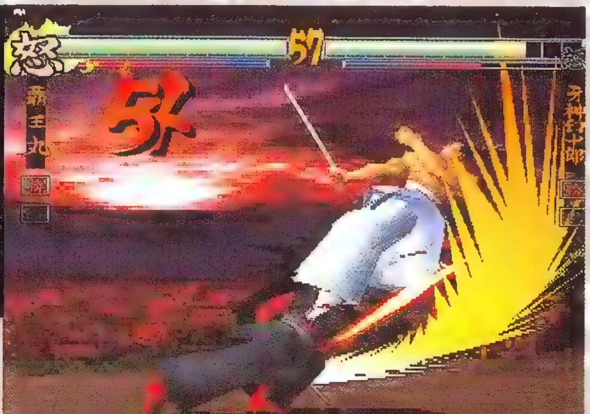
S・C・Sは、通常時はA・A・A、怒りMAX時はAで止めて➡+A↓キャンセル怒り弧月斬につなごう。

羅刹

羅刹といえば剛破。A系の技をキャンセルして出してもつながるうえ、穂薙↓波濤↓弧月斬or天覇凄煌斬までつなげば結構なダメージを与えられるのだ。相手のちょっとしたスキに立ちA↓キャンセル剛破+αで反撃するのはもちろん、相手の連係に立ちAで割りこんだり、中間距離から相手の技の出がかりを狙って➡+Aを出した時に決め打ちでつないでおくのも有効だ。ただし、ガードされると基本的に反撃を受けるので注意。

剛破から弧月斬まで決めたあとはすこし前に歩いておき、相手が受け身をとったらスキに➡+A↓キャンセル剛破+αを決め、とらなかったら追い打ち攻撃（A）を決めて起き上がりを攻めよう。といってもかなり難しいので、ヤマを張っておいて外れたら手を出さないのが無難。一応、弧月斬後に最速で弱烈震斬を出せば受け身の有無に関係なくヒットするが、やはり難しい。

突き放し後だが、修羅の必殺技部分を剛破+αに変えればOK。S・C・Sも同様だ（通常時はA・A・A）。


立ちA+4段でこの減り。チャンスには確実に決めていきたい

技コマンド表

技	コマンド
修羅	
●必殺技	
弧月斬（こげつざん）★●	→↓↘+AorB
旋風裂斬（せんぷうれつざん）★●	↓↘→+AorB
烈震斬（れっしんざん）●	←↓↙+AorB
酒瓶打ち（さかびんうち）●	↓↙←+C
豪傑投げ（ごうけつなげ）	→↓↘+C
●秘奥義	
天覇封神斬（てんはふうじんざん）●	→↓↘+BC
羅刹	
●必殺技	
弧月斬（こげつざん）★●	→↓↘+AorB
旋風裂斬（せんぷうれつざん）★●	↓↘→+AorB
烈震斬（れっしんざん）●	←↓↙+AorB
酒瓶打ち（さかびんうち）●	↓↙←+C
怒濤断（どとうだん）	←↙↓↘→+C
剛破（ごうは）●	→↓↘+C
穂薙（ほなぎ）	剛破中に↓↘→+A
波濤（はとう）	穂薙中に↓↘→+B
天覇凄煌斬（てんはせいおうざん）	怒MAX時波濤中に→↘↓↙←+AB
●秘奥義	
天覇神滅斬（てんはしんめつざん）●	←↓↙+BC

★は怒MAX時にコマンド最後のボタンをAB同時押しにすることによって怒MAX版にすることが可能。

キャンセル表

立ちA	上／○
立ちB	上／○
立ちC	中／×
しゃがみA	下／×
しゃがみB	上／○
しゃがみB中にB	上／×
しゃがみC	下／×
→+A	上／○
→+B	上／×
→+C	上投／×
↘+A	中／○
↘+B	中／×
↘+B・B	中・上／×
↘+C	中／×
↓+A	下／×
→→+A	下／×
→→+B・B	上・上／×

○印の技はキャンセルすることによってコマンド表の●印の技につなげることが可能。

中間距離を維持して技のスキをうまくフォロー



攻略／DSP-たろりん

対人戦攻略

基本戦法

幻十郎はスキが大きい技が多いので、中間距離をキープして、リーチの長い技を使ってチクチクとダメージを与えていくスタイルとなる。

その中間距離で使う技だが、↓+A、↘+B（いずれも立ち状態から出す技。しゃがみ状態からだと違う技が出るので注意）、➡➡+Aの3つの技が主体となる。

↓+Aは踏み込みながら柄で相手の足元を攻撃する下段技。リーチが長く、発生の早さもそこそこ。ただ、スキが大きく、ヒット・ガードのいずれの場合もこちらが不利になってしまう。そこで、この技を使ったあとは、ガードをかためて様子を見る、弾き型S・C・Sを出す、ステップ移動をする、のいずれかの行動をとるといい。ガードをかためる場合は、弾き返しになることを期待して、硬直が解けると同時にレバーをガード方向に入れてみよう。

↘+Bはリーチの長い中段技で、スキが小さい。先端を当てるようにして使おう。

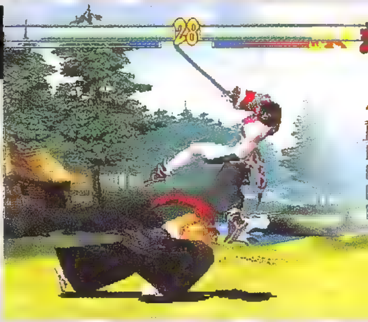
➡➡+Aは突進して下段を襲う技。見切られにくく、ヒットすればダウンを奪えるので、奇襲として使える。ガードされると反撃を受けるが、ヒット時の見返りは大きい。

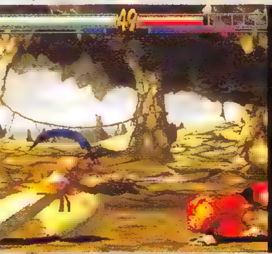
また、踏み込みジャンプCで跳びこむのも奇襲効果が高い。ヒットしたらもちろん連続技を狙おう。

ジャンプCおよび↓+Aがガードされたあとや、相手に攻めこまれてしまった時は、接近戦になってしまう。立ちAやしゃがみAを使って相手の動きを止め、うまくしのぐべし。弾き返しや弾き型S・C・Sを使うのもいい。

ジャンプCのあとは、連続技狙いで立ちBを出すのが基本だが、投げを狙ったり、立ちCを出すのをたまにまぜてみるのも悪くない。立ちCは中段判定に加えて、カウンターでヒットすると相手をよろけさせるという特徴がある。相手がよろけたのを確認したら、すかさず立ちB↓キャンセル必殺技やC・D・A・A・Aで追撃しよう。ただし、出が遅いので、多用しているとあっさり割りこまれてしまうぞ。注意しよう。


↓+Aは前進しながら攻撃する。やや離れた間合いから出そう


奇襲に使える➡➡+A。硬直が長いので多用しすぎないように


↘+Bはリーチが長い中段技。先端を当てるように使うといい

修羅

➡+A↓キャンセル弱桜華斬、という連係が有効。➡+Aは前進しながら攻撃する技なので、中間距離から使おう。

桜華斬は、相手が割りこもうとしてくると相打ちになることがあるし、ガードされるとこちらが不利になるが、普段からこの連係を多用しておくと、➡+Aで接近してから中段技や投げ技を狙うという攻めが狙いやすくなる。

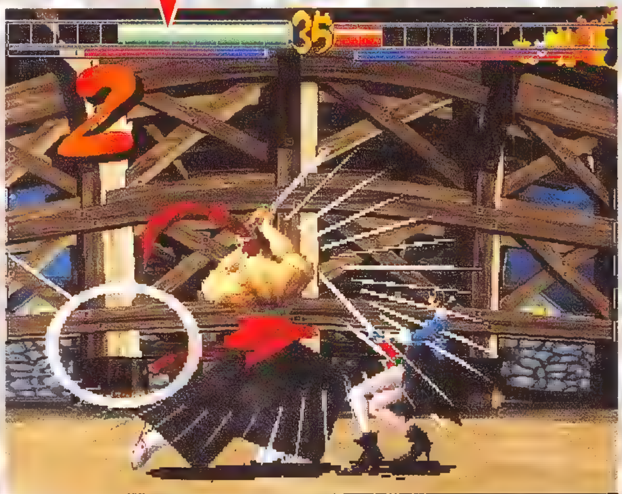
怒りMAX版光翼刃は、2段目のダメージに連続技補正がかからないので、連続技に組みこむと強力だ。引っ張り↓立ちB↓キャンセル怒り光翼刃や、C・D・B・B・B↓遅めキャンセル怒り光翼刃はなかなかの威力なのだ。

また、修羅のみ、S・C・Sの発動攻撃が中段判定になっている。ジャンプCで接近したあとなどに狙ってみよう。

羅刹

盃割りは、それ自体にはダメージがないが、相手をよろけさせる効果があり、立ちB↓キャンセル百鬼殺などで追撃できるぞ。


中段の立ちCは接近戦で使う。カウンターでヒットしたら…


相手はよろけるので、S・C・Sなどで追撃できるのだ

技コマンド表

修羅

技	コマンド
●必殺技	
光翼刃★●	➡↓↘+AorB
桜華斬●	↓↙⬅+AorB
三連殺「牙」★●	↓↘➡+AorB
「角」★	「牙」中に↓↘➡+AorB
「燐」★	「角」中に↓↘➡+AorB
雫刃	➡↓↘+C
盃割り	↓↘➡+C
●秘奥義	
五光斬●	➡↓↘+BC

羅刹

技	コマンド
●必殺技	
百鬼殺★●	↓↘➡+AorB
牙神突●	➡↘↓↙⬅+AorB
紫暮●	⬅↓↙+AorB
引きずり回し	➡↓↘+C
盃割り	↓↘➡+C
盃砕き	➡↘↓↙⬅+C
賭場荒らし	⬅↓↙+C
●秘奥義	
役縛り●	↓↘➡+BC

★は怒MAX時にコマンド最後のボタンをAB同時押しにすることによって怒MAX版にすることが可能。

キャンセル表

立ちA	上／○
立ちB	上／○
立ちC	中／×
しゃがみA	下／×
しゃがみB	下／○
しゃがみC	下／×
➡+A	上／○
➡+B	上／×
➡+C	上投／×
↘+A	中／×
↘+B	中／×
↘+C(修羅)	中／×
↓+A	下／×
↓+C	下／×
➡➡+A	下／×
➡➡+B	上／×
➡➡+C	中／×
↘↘+A	上／×
↘↘+B	中／×

○印の技はキャンセルすることによってコマンド表の●印の技につなげることが可能。

スピードを活かして接近戦 カムイ リムセもいい感じ



攻略／DSP－たろりん

対人戦攻略

基本戦法

持ち前のスピードを活かし、接近戦に持ちこんでガンガン攻めていこう。

接近手段としては、踏み込みジャンプCと➡+Aの2つの技が有効。

踏み込みジャンプCは連続技狙い。ガードされていても、打点が低ければこちらが有利。中段の立ちCと、立ちガードできないコマンド投げで、2択を迫ることができるぞ。

➡+Aは、大きく前に踏みこみながら攻撃する技。攻撃発生が非常に早いので、すごく使いやすい。この技のあとはキャンセルでカムイ リムセを出すのが基本。

カムイ リムセは接近戦でかなり頼れる技。発生が早く、立ちAや➡+Aからでも連続技になるぞ。ガードされた場合はこちらが若干不利で、出の早い技（立ちAなど）で反撃されてしまうが、弱強を使い分けることで反撃を受けにくくできる。強は2段技で、1段目がガードされた場合は2段目が連続ガードにならないという性質を持っているため、相手が1段目をガードしたあと反撃しようとすると2段目がカウンターでヒットするのだ（しかもすごく減る）。基本的には強を使い、相手が2段目をガードしてから反撃してくるようになったら弱もまぜる、という使い方がよい。強をガードされたあとは、相手の反撃失敗を期待して、弾き型S・C・Sで悪あがきしておこう。

中段の立ちCと下段の⬇+C（しゃがみCとは違うので注意）も、接近戦で非常に使える技。この2つの技でガードを揺さぶっていこう。

特に⬇+Cはすさまじいパワーを秘めた技だ。見た目よりもリーチが長く、発生も早いので、中間距離から踏み込みで近づいていきなり出すのも悪くない。ヒットした場合は連続技に持っていける。⬇+C↓立ちA↓キャンセル強カムイ リムセ+α、⬇+C↓⬇+C↓…（ヒット数は表示されないがつながってる）、⬇+C↓投げ（コマンド投げも含む）などが代表例。

その他、使用頻度の高い技としては、攻めこまれた時の切り返しに使うしゃがみAや、中間距離で牽制っぽく使える中段の↘+Aなどがある。

連続技をいくつか紹介。①突き飛ばし↓➡+A↓キャンセル強カムイ リムセ+α。②引っ張り↓立ちB↓キャンセル強カムイ リムセ+α。③CD・B・B・B↓➡+A↓キャンセルレラ ムツベ。『+α』だが、強カムイ リムセのあと踏みこんで➡+Aを出すとつながっちゃう（A級）。難易度は高め。

おまけ。相手が女性キャラの場合、ダウンしているところにしゃがみCが当たる。ダウンした直後を狙えば立ちBなども当たるうえ、なぜか相手は立ち状態になるので、愉快な連続技が作れるぞ。



強カムイ リムセに相手がつっかかり手を出すとこの通り。





↓+Cは下段技。発生が早いので、接近戦で使っていこう

↓+Cがヒットしたら、立ちAや↓+Cがつながるぞ

修羅

シチカプ エトゥを中間距離での牽制技として使おう。跳びこみ防止もかねているのでなかなか強力。

また、修羅の怒りMAX版カムイ リムセは、3段目のダメージに連続技補正がかからず、すごい威力。怒ったら常に意識しておこう。

羅刹

修羅に比べるとイマイチ。カムイ シキテは跳びこまれやすいので牽制には使いにくい。通常技キャンセルで出すといいぞ。

シクルゥに乗ってからの攻撃は、立ちガードですべて防がれてしまう。分離攻撃も遅いので、左右の揺さぶりも効果は薄い。乗らない方が無難。

イルスカ エムシ ネワ シキテはダウンしている相手にも当たる。CD・B・B・Bからキャンセルで出すと、受け身が取れなくなるので確定。でもダメージは…。



修羅は、シチカプ エトゥをガードさせてから攻めこもう

技コマンド表

修羅

●必殺技	
カムイ リムセ★●	←⬇↙+AorB
アンヌ ムツベ★●	←↙⬇+AorB
レラ ムツベ★●	➡⬇↘+AorB
シチカプ エトゥ●	⬇↘➡+A
シチカプ アム●	⬇↘➡+B
レラ オ チキリ	➡⬇↘+C
ママハハに掴(つか)まる●	⬇↙←+D
カムイ ムツベ ママハハに掴まっている時	↙or⬇or↘+C
●秘奥義	
イルスカ ヤトロ リムセ●	⬇↘➡+BC

羅刹

●必殺技	
カムイ リムセ★●	←⬇↙+AorB
アンヌ ムツベ★●	←↙⬇+AorB
レラ ムツベ★●	➡⬇↘+AorB
カムイ シキテ●	⬇↘➡+AorB
疾走(しっそう) 流転胸撃刃(るてんきょうげきは)●	⬇↘➡+C
シクルゥに乗(の)る●	⬇↙←+D
メル シキテ★●※	←↙⬇+AorB
カント シキテ★●※	➡⬇↘+AorB
イメル シキテ★※	空中で⬇↘➡+AorB
カムイ ムツベ※	地上で←or↖or⬆or↗or➡+C 空中で←or↙or⬇or↘or➡+C
円舞剛脚(えんぶこうきゃく)（円舞双掌(えんぶそうしょう)）	➡⬇↘+C
●秘奥義	
イルスカ エムシ ネワ シキテ●	⬇↙←+BC

★は怒MAX時にコマンド最後のボタンをAB同時押しにすることによって怒MAX版にすることが可能。

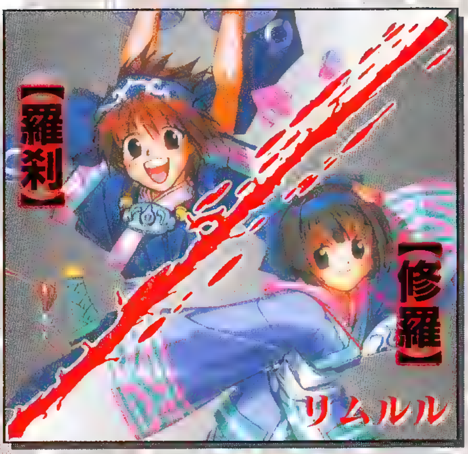
※印はシクルゥ搭乗時のみ。

キャンセル表

立ちA	上／○
立ちB	上／○
立ちC	中／×
しゃがみA	下／×
しゃがみB	下／○
しゃがみC	下／×
➡+A	上／○
➡+B	上／×
➡+C	上投／×
↘+A	中／×
↘+C	中／×
⬇+C	下／×
↖+C	中／×
➡➡+A	中／×
➡➡+B	上／×
➡➡+C(羅刹)	中／×
↘↘+A	上／×
↘↘+B	中／×
↘↘+C	中／×

○印の技はキャンセルすることによってコマンド表の●印の技につなげることが可能。

前転・後転からの攻撃が秀逸 懐に潜って連続技を狙え！



攻略／DSP - たろりん

対人戦攻略

基本戦法

カㇽカㇽセを使ったトリッキーな動きで相手を翻弄していくのが基本。カㇽカㇽセで転がっている間は無防備なので、通常技からキャンセルで出していこう。

使う通常技は➡+Aがよい。踏みこみながら攻撃するので、中間距離から一気に攻めこむことができるのだ。

カㇽカㇽセで転がったら、くるくる！飛翔頭襲（回転中に➡+C）とくるくる！双掌破（回転中にC）の2つの技をおもに使っていく。ともに判定は中段だ。

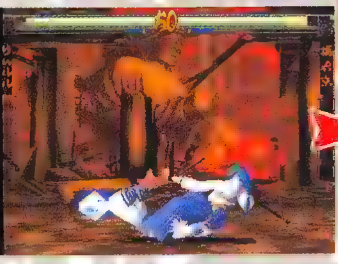
くるくる！飛翔頭襲は攻撃したあとリムルルがダウン状態になるのがポイント。ここで、起き上がりモーション中に➡+Bを入力すると、起き上がり攻撃のかわりに➡+Bを出すことができる（技が終わるまで無敵）。相手がダウン攻撃を出したり、起き上がりに技を重ねようとしたら、すり抜けてヒットするぞ。

ただし、くるくる！飛翔頭襲は、出がかりをつぶされやすいし、ガードされてしまうとダウン状態になる前にしゃがみAなどで反撃されてしまうので、カㇽカㇽセ(エンカ)で後転して間合いを離した時に、たまに出す程度にしておこう。

くるくる！双掌破は、しゃがんでいる相手にヒットすると、相手をよろけさせることができ、CD・A・A・Aなどが連続技として決まる。立っている相手にカウンターヒットするとダウンを奪えるぞ（ダウン回避不可）。

この攻めには問題もある。まず、カㇽカㇽセから派生する技はすべて中段か上段なので、相手が立ちガードしていると崩せない、ということ。そこで、カㇽカㇽセ（シㇴ）で接近してコマンド投げ、という選択もまぜていこう。

もう一つ、通常技キャンセルからカㇽカㇽセを出したとしても、相手が暴れているとあっさりつぶされてしまうという問題がある。そこで、布石として、キャンセルでその他の打撃系必殺技を出す連係を使い、相手が反撃しようとして出した技をつぶしておこう。相手がこの連係を意識してガードがちになったら、本命であるカㇽカㇽセからの攻めを狙っていくというわけだ。キャンセルで出す必殺技は剣質別コーナーを参照のこと。



まず、ロケットダイビング技、くるくる！飛翔頭襲で寝ちゃおう



起き上がり➡+Bを出せば、相手の技を抜けつつヒットするよ

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
ルプシ クアレ★●	⬇↘➡+AorB
コンル ノンノ★●	➡⬇↘+AorB
ウプン　オプ●	⬇↙⬅+AorB
コンル　シラル●	空中で⬇+C
エタイェ　シノッ	➡⬇↘+C
セトゥル　ヤイトゥパレ	相手の背後から➡⬇↘+C
テルケ　ポン　オンカミクル	⬇↘➡+C
カルカルセ(シㇴ)●	⬇↘➡+Dor↘+D
(エンカ)●	⬇↙⬅+Dor↙+D
●秘奥義	
ルプシ　カムイ　エムシ●	⬇↘➡+BC

羅刹	
●必殺技	
ルプシ　トゥム●	⬅⬇↙+D
ルプシ テク ヌム	➡↘⬇↙⬅+C
コンル　メム★●	⬇↙⬅+AorB
コンル　シラル★	空中で⬇+C
カムイ　シトゥキ●	⬅⬇↙+AorB
エプンキネ　コンル	ダメージ動作中にABCD
コンル　ストゥ●	ルプシ　トゥム中に⬅⬇↙+C
アラカ　アラカ	➡⬇↘+C
ピリカノ　オカ　ヤン	相手の背後から➡⬇↘+C
テルケ　ポン　オンカミクル	⬇↘➡+C
カルカルセ(シㇴ)●	⬇↘➡+Dor↘+D
(エンカ)●	⬇↙➡+Dor↙+D
●秘奥義	
ルヤンペ　コンル　ノチゥ●	⬇↘➡+BC

★は怒MAX時にコマンド最後のボタンをAB同時押しにすることによって怒MAX版にすることが可能。

キャンセル表

立ちA	上／○
立ちB	上／○
立ちC	中／×
しゃがみA	下／×
しゃがみB	下／○
しゃがみC	下／×
➡+A	上／○
➡+B	上／×
➡+C	上投／×
↘+C	中／×
⬇+C	下／×
↖+C	中／×
➡➡+A	中／×
➡➡+B	上／×
➡➡+C	下／×
⬅⬅+A	上／×
↘↘+C	中／×

○印の技はキャンセルすることによってコマンド表の●印の技につなげることが可能。

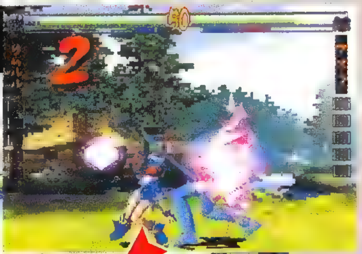
修羅

修羅が通常技キャンセルで出す技は、弱ウプン　オプ。ガードされると立ちAなどで反撃される恐れはあるものの、相手をかためるためには使っていくしかない。

中間距離では、牽制として中段の立ちCと下段のしゃがみCを使っていこう。

踏み込みジャンプ↓相手の頭上でコンル　シラル、というのも面白い攻め。たまに使ってみるといい。

修羅ならではの連続技を1つ紹介しよう。コンル　ノンノで浮いた相手に立ちBで追い打ちし、キャンセルで強ルプシ　クアレを出すと、相手がダウン回避をしなかった場合はダウン攻撃としてヒットし、ダウン回避をした場合にもスキにヒットするぞ。スキの大きな技をガードした時に、反撃として立ちB↓キャンセル強コンル　ノンノを決めてから狙うのが実戦的。



羅刹は➡+Aや立ちBをキャンセルして、カムイシトゥキを出そう



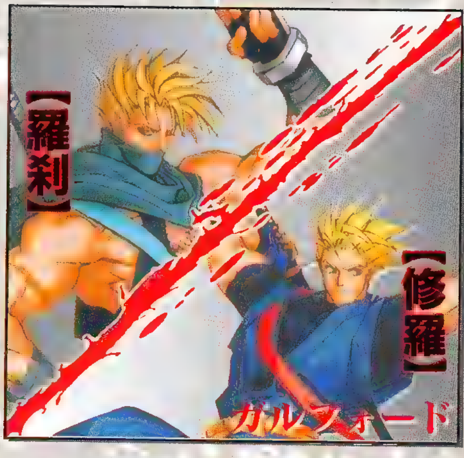
カムイ　シトゥキがヒットしていたら➡+Bで追い打ちできるぞ

羅刹

羅刹が使う必殺技はカムイ　シトゥキで決まり。ヒットしたら➡+Bで追い打ちできるので覚えておこう。

この技はガードされても反撃を受けないので、安心して出せる。とはいってもこちらが不利なので、弾き返しを狙ったり、垂直ジャンプをして相手の反撃に備えておこう。

うまく相手のスキを誘ったらしゃがみBキャンセル怒り突進技!



攻略／ジェイケイ



お手軽に接近できるジャンプB。もちろん通常時も使っていける

対人戦攻略

基本戦法

ガルフォード最大の武器となるのは、しゃがみB→キャンセルM.S.D.orL.S.T.(以下、怒り突進技)。下段技のしゃがみBから、発生が異常に早い中段技の怒り突進技につながるので、ガードするのが困難なのだ(至近距離だとガード不能に近い)。ガードされると反撃を受けてしまうが、ダメージが大きいので気にせず使っていこう。

この連続技(連係)を狙う際に問題となるのが、発生の遅いしゃがみBをどうやって相手に当てるか。手っ取り早いのは、ガードされてもこちらが有利になる踏み込みジャンプB(打点低め)で突っこみ、着地直後に狙う方法だ。ジャンプB→しゃがみBの間に発生の早い技で割りこまれてしまうので、着地直後にいきなり怒り突進技を出す、ひとまず➡+Aで割りこみ技をつぶす、弾き返しを狙う、といった選択肢もまぜていこう。

なお、怒り爆発中ならしゃがみA→キャンセル怒り突進技にすれば狙いやすくなるぞ。

スキが大きめの技をガードした、もしくは空振りさせた時もチャンス。間合いが遠かったら踏み込みから狙おう。

また、怒り突進技は立ちAや➡+Aをキャンセルして出しても連続技になる。スキの大きい技をガードしたあとは確実に叩きこむべし。

通常時の闘い方も解説しよう。全体的に技の発生が遅く硬直も長めなので、接近戦では押さえこまれやすい。引き込み&踏み込みを駆使して的をしぼらせないようにしつつ、しゃがみAや立ちCでチクチク攻撃していくのが基本だ。

➡+Aも使える技。発生が早くリーチも長いので、中間距離からの奇襲に最適なのだ。当てたあとはこちらが不利になるものの反撃は受けないので、弾き型S・C・Sを狙うか、ガード兼弾き返しを入力するといい。また、キャンセルしてシャドーコピーを出すのも悪くない。基本的に相手の背後に出現し、対応が遅れがちな相手にはしゃがみA、➡+A、立ちC、技を重ねてくるような相手には弾き型S・C・S、ガード兼弾き返し、引き込みなどを狙おう。

スキの大きい技をガードしたあとなどのこちらが有利な状況では、投げと立ちCで2択を迫ろう(弾き型S・C・S対策に様子見もまぜること)。投げが決まれば、突き放し(後ろ)から攻撃型S・C・Sがほぼ確定。A・A・B・B・C・C…で怒りMAX状態になれるのはオイシイぞ。

修羅

各種パピィ技は、➡+Aをキャンセルして出すといい。おもにラッシュドックを使っていこう。また、怒りMAX時なら怒りレプリカドックも有効。ガードされても有利なので、投げ、立ちC、しゃがみBなどで攻められるぞ。ただし、パピィが離れたところにいると出せないので注意。踏み込みや跳びこみのあとはまず出せないと思っておこう。

羅刹

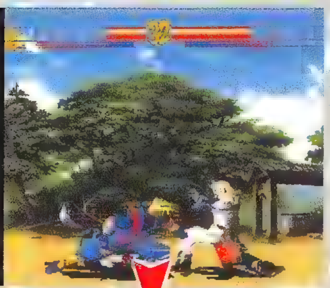
羅刹独自の技は、手がたく闘うなら使う必要はない。ちなみに、連続技は立ちB→キャンセルオーバーヘッドクラッシュorライトニングスラッシュが代表的だが、攻撃型S・C・Sを狙った方がいい。



発生&前進っぷりが鋭くて当てやすい➡+Aは、キャンセルも可能



Aコピーで反撃を回避しつつ背後へ。リスクが小さい連係だ



まずはできるだけ近くで下段のしゃがみB。ガードされても…



次の瞬間には中段のM.S.D.が…。ガード不能入ってます

技コマンド表

修羅

●必殺技	
レプリカアタック●	➡↘⬇↙⬅+AorB
シャドーコピー●	➡⬅↙⬇↘➡+AorB
ラッシュドッグ★●	⬇↘➡+A
マシンガンドッグ●	⬇↘➡+B
ストライクドッグ●	⬇↘➡+C
レプリカドッグ★●	⬇↙⬅+A
オーバーヘッドクラッシュ●	⬇↙⬅+B
パピィに餌をあげる●	⬇↙⬅+C
M.S.D.●	怒MAX時⬅↙⬇↘➡+AB
●秘奥義	
D.D.D.(トリプルディー)●	⬇↘➡+BC

羅刹

●必殺技	
レプリカアタック●	➡↘⬇↙⬅+AorB
シャドーコピー●	➡⬅↙⬇↘➡++AorB
プラズマブレード★●	⬇↘➡+AorB
プラズマスパーク	プラズマブレード中にAorBorCorD
プラズマブレイク★●	➡⬇↘+AorB
プラズマファクト	⬅⬇↙+D
ライトニングスラッシュ●	⬇↘➡+C
ストライクヘッズ	➡⬇↘+C
L.S.T.●	怒MAX時⬅↙⬇↘➡+AB
●秘奥義	
T.B.C.●	➡⬇↘+BC

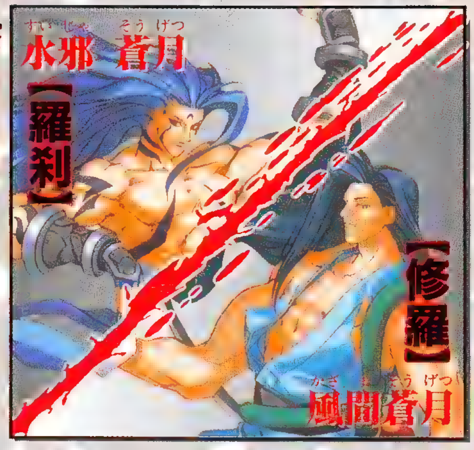
★は怒MAX時にコマンド最後のボタンをAB同時押しにすることによって怒MAX版にすることが可能。

キャンセル表

立ちA	上／○
立ちB	上／○
立ちC	中／×
しゃがみA	下／×
しゃがみB	下／○
しゃがみC	下／×
➡+A	上／○
➡+B	上／×
➡+C	上投／×
⬆+C(修羅)	中／×
⬇+C	下／×
↘+A(羅刹)	中／×
↘+B(羅刹)	中／×
↘+C	中／×
↗+C	中／×
➡➡+A	上／×
➡➡+B	下／×
➡➡+C(修羅)	中／×
↘↘+C(修羅)	下／×

○印の技はキャンセルすることによってコマンド表の●印の技につなげることが可能。

修羅は距離を問わない万能型 羅刹は接近戦を心がけよう



攻略／モリスケ

対人戦攻略

基本戦法

蒼月は修羅と羅刹で通常技から必殺技まで異なるので、共通の基本戦法がない。さっそく剣質別の攻略へ移ろう。

修羅

刀を使った攻撃はリーチの長いものが多いので、中間距離から攻めることができ、近距離においても性能のいい通常技がそろっているので無理なく闘える万能タイプ。

中間距離では中段でリーチのある↘+A、キャンセル可能な下段のしゃがみB、間合いをつめつつ攻撃できる➡+Aを使う。しゃがみBと➡+Aを出した時はキャンセルで月輪波を出し、追いかけるようにして攻めるとよい。月輪波は発生は遅いものの、硬直時間が短いので、出はじめをつぶされなければ相手をかためられるのだ。

月輪波を出した直後はダッシュで間合いをつめ、ガードされても有利になるしゃがみA、発生が早く硬直時間の短い立ちA、キャンセル可能な立ちBを出しつつキャンセル月輪波で相手をかためておき、中段でガードされても反撃は受けない立ちCと投げでの2択を仕かけよう。投げが決まったら突き放し（引っ張り）に派生させ、しゃがみB↓キャンセル弱月光↓立ちA↓キャンセル中月光、怒り状態ならしゃがみBキャンセル月昇水柱波の連続技を決めて大ダメージを与えるべし。

月光は出せる位置を指定できるが、近距離でガードされると反撃を受けるので、キャンセルからは出さずに相手の目の前に置いておく使い方が有効だ。ヒット後は相手の背中（奥）側を狙って月光を出せば、受け身の有無に関係なくヒットさせられるぞ。なお、召喚は今のところ大きな効果が得られないので、無理に使わなくてもよいだろう。


通常技キャンセルなどで月輪波を出せれば有利。中段と下段でガードを揺さぶろう

羅刹

修羅と違って刀がなく足技をメインに闘うため、リーチの短いものが多く中間距離では攻め手に欠ける。接近戦に持ちこみ、威力のある連続技で体力を奪うのが羅刹の狙い。

中間距離では出せる技が立ちCぐらいしかないので、踏み込みジャンプBを使って接近しよう。ジャンプBはガードされても有利なので、反撃してくる相手には発生の早い立ちAを出せば反撃をつぶすことができる。立ちAで反撃をつぶした直後や、ガードでかたまるような相手には、中段の立ちCと下段のしゃがみBでの2択を仕かけるといい。しゃがみBにつなげた時は、決め打ちで威力の大きいキャンセル蓮華水舞を出してしまおう。ガードされた場合でも蓮華水舞は2段目を出せるので反撃は受けにくい。

なお、投げが決まった時でも突き放し（引っ張り）からしゃがみB↓キャンセル蓮華水舞（天昇蓮華）が安定するので大ダメージが望める。

相手に接近する際、踏みこみジャンプBだけでなく踏みこみジャンプCで裏まわりを狙う戦法も有効。ジャンプCは比較的簡単に裏まわりを狙うことができ、攻撃が当たれば➡+A↓キャンセル蓮華水舞まで連続ヒットするので見返りが大きい。ジャンプBと使い分けて、相手にガードさせにくくしよう。

最後に水皇転身を使った戦法を紹介しよう。水皇転身は通常技をキャンセルして出して反応されにくくするのが基本で、モードチェンジ後は発生が非常に早い↙+A、ガードされても有利になる↘+A、下段で威力の大きい⬇+Aなど、性能的には文句のない技を出せるようになる。ただし、これらはすべてリーチが短いので、知っている相手には引き込みからの➡+Bなどで簡単に反撃されてしまう。そのような相手には、軽く跳び上がってから中段→下段を仕かける2段技の↙+B・Bと、⬅↙⬇↘➡+Cの投げで2択を迫るといい。↙+B・Bは2段目をガードされても反撃は受けず、攻撃したあと自動的に水皇転身が解除されるので使い勝手がいいのだ。まあ、無理に使うべき戦法ではないので、余裕がある時に狙うべし。

技コマンド表

修羅

●必殺技

技	コマンド
死月（しげつ）	空中で⬇↙⬅+C
月光（げっこう）●	➡⬇↘+AorBorC
浮月（ふづき）●	⬇↘➡+C
月輪波（げつりんは）（空中可）★●（空中／×）	⬇↘➡+AorB
召喚（しょうかん）●	⬇↙⬅+D
月隠れ（つきがくれ）●	⬅⬇↙+AorBorCorD

●秘奥義

技	コマンド
月昇水柱波（げっしょうすいちゅうは）●	➡↘⬇↙⬅+BC

羅刹

●必殺技

技	コマンド
死月（しげつ）	空中で⬇↙⬅+C
蓮華水舞（れんげすいぶ）「青蓮華」●	⬇↘➡+C
「紅蓮華」	「青蓮華」中に⬇↘➡+A
「白蓮華」	「紅蓮華」中に⬇↘➡+B
翔月（しょうげつ）★●	➡⬇↘+AorB
水月（すいげつ）★●	⬇↙⬅+AorB
破月（はづき）	ダメージ動作中にABCD
円月（えんげつ）	⬅⬇↙+C
水皇転身（すいおうてんしん）	⬅⬇↙+D（空中可）

●秘奥義

技	コマンド
天昇蓮華（てんしょうれんげ）●	⬇↘➡+BC・⬇↘➡+A・⬇↘➡+B・⬇↘➡+C・ABCD

★は怒MAX時にコマンド最後のボタンをAB同時押しにすることによって怒MAX版にすることが可能。

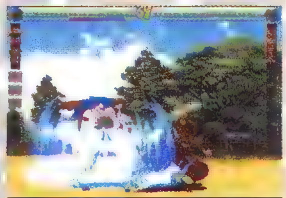
キャンセル表

立ちA	上／○
立ちB	上／○
立ちC	中／×
しゃがみA	下／×
しゃがみB	下／○
しゃがみC	下／×
➡+A	上／○
➡+B	上／×
➡+C	上投／×
⬇+A(羅刹)	下／×
⬇+B(修羅)	上／×
⬇+C	下／×
↘+A	中／×
↘+B	中／×
↘+C	中／×
➡➡+A	上／×
➡➡+B(修羅)	下／×
➡➡+B(羅刹)	中／×
➡➡+C(修羅)	中／×

○印の技はキャンセルすることによってコマンド表の●印の技につなげることが可能。



踏み込みジャンプCで裏まわりを狙える。連続技につなげやすくオイシイ


円月は投げ以外の攻撃をガードできる特殊な技。2択を迫られそうな時に出すべし



攻略／修羅騎士　鷹

小技からの連係がアツイ ガードくずして本命ゲット

対人戦攻略

基本戦法

リーチが短めなので、接近戦に持ちこみ、小技でチクチク押していくのが基本。接近手段は共通でジャンプがあるのだが、修羅と羅刹で異なるものもあるのだ。

接近戦へ持ちこんだら、中段の立ちCでダウンを狙う。発生はそんなに早くはないので、小技をまぜつつ出していったり、相手の技をガードしたあとに出していこう。また、この技はガードされても反撃を受けないので、へたに反撃してくるようなら、炎滅（修羅）、弾き返し、弾き型S・C・Sでつぶしてやろう。もちろんガードし、再度立ちCを狙っていくのも悪くはない。

立ちCをヒットさせたあとは相手が吹き飛ぶので、追撃することが可能だ。修羅ならーステップ（踏み込み一回）から➡＋B、羅刹ならギリギリまで踏みこんで、受け身を取るようなら立ちC、そのままダウンするなら追い打ち攻撃（A）を使っていく。


中段の立ちC。このあとの追撃が熱い!!（特に修羅）


修羅は弱不動撃から攻めこむことができるのだ

修羅

修羅の場合は、リーチが長い、発生が早い、スキが小さいと3拍子そろった↘＋Aがあるので、中間距離でも闘っていける。しかもラッシュ力は羅刹を上まわるのはもちろんのこと、全キャラ中でもトップクラスなので、接近戦を挑まない手はない。

接近手段は、先程紹介したジャンプに加え、弱不動撃を先行させてダッシュで追いかけるといったものも存在する。うまく接近戦に持ちこんだら、火月の地上技の中で一番発生の早い立ちAをメインに、中段の↘＋Aと下段のしゃがみAを使っていこう（この3つの技はガードされても若干だが有利）。

そして、これらの技に加えて本命の立ちCを出していくのだ。立ちCヒット後は、とりあえず相手が受け身をとることを考えておき、受け身の硬直にヒットするように➡＋Bを出していくべし。うまくヒットすると相手はもう一度吹き飛ぶので、再度➡＋Bで追撃ができる。要は受け身をとるようなら死ぬまで➡＋Bだ。

また、この➡＋Bは特殊で、追い打ち攻撃としての効果もあるので、受け身を取らなかった相手にもヒットする一石二鳥の技なのだ。

追い打ちになった場合は、強制的に相手の起き上がりを2択で攻めることができる。だいたいが背を向けている状態になっているのだが、この状態からでも2択が可能なので、無理に振り向かなくてもいいのだ。2択に使用する技は、下段のしゃがみC（背後しゃがみC）と中段の立ちC（背後立ちC）。この2択が成功すると、なんと、また➡＋Bでの追撃が可能なのだ。

〈連続技〉①立ちB↓キャンセル弱不動撃↓立ちA or ➡＋A↓キャンセル大爆殺↓踏み込みから➡＋B。②S・C・S（A・A・A）↓踏み込みから➡＋B。①は比較的オーソドックス。もちろん下段のしゃがみBからでも決めることができる。②は威力が大きいうえ、起き上がりを2択で攻めることができるのだ。おもに、弾き型S・C・Sから決めていくといいぞ。

羅刹

接近戦では立ちA、中段の↘＋A、下段しゃがみAを使っていくといい（修羅と同じくガードされても若干有利）。これらの技のあと、もしくは相手の攻撃をガードしたあとは、踏み込みジャンプCを使って裏まわりを狙おう。しかもこの技は自らダウンをするので、起き上がる際は無敵攻撃（システム参照）を活用することができる。無敵攻撃で使う技は、中段の立ちCと下段の↓＋C。また、こちらの起き上がりに技を重ねてくるような相手には高威力の➡＋Bで大ダメージを狙おう。特殊なことに肘打炎迅掌も無敵状態のまま出せるので使う価値はあるぞ（修羅でも可能）。

そうそう、キャンセルで出していける技として弱炎熱地獄がある。発生が遅いのでつぶされてしまうこともあるが、ガードされても有利、ヒットしていれば立ち or しゃがみB↓キャンセル六道烈火を決めることができるのだ。


羅刹は踏み込みジャンプCで裏まわりを狙おう!!

技コマンド表

修羅

●必殺技	
不動撃（ふどうげき）★●	↓↘➡＋AorB
大爆殺（だいばくさつ）★●	➡↓↘＋AorB
災炎（さいえん）●	↓↙←＋D
炎滅（えんめつ）●	←↓↙＋AorB
地龍炎（ちりゅうえん）●	➡↘↓↙←＋AorBorC
肘打炎迅掌（ちゅうだえんじんしょう）	➡↓↘＋C
●秘奥義	
大炎上（だいえんじょう）●	➡↘↓↙←＋BC

羅刹

●必殺技	
火炎撃（かえんげき）★●	←↓↙＋AorB
六道烈火（りくどうれっか）「祓」●	↓↘➡＋C
「爆」	「祓」中に↓↘➡＋A
「滅」	「爆」中に↓↘➡＋B
「地獄道」「餓鬼道」●	怒MAX時に↓↘➡＋AB
「畜生道」「餓鬼道」中に	↓↘➡＋A
「修羅道」「畜生道」中に	↓↘➡＋B
「人道」「修羅道」中に	➡↓↘＋C
「天道」「人道」中に	➡↘↓↙←＋D
炎熱獄（えんねつごく）★●	➡↓↘＋AorB
炎皇転身（えんおうてんしん）●	←↓↙＋D
絶焼騎馬式（ぜっしょうきばしき） 噴虎（ふんこ）●	➡↘↓↙←＋C
肘打炎迅掌（ちゅうだえんじんしょう）	➡↓↘＋C
●秘奥義	
狂覚醒（きょうかくせい）●	←↓↙＋BC

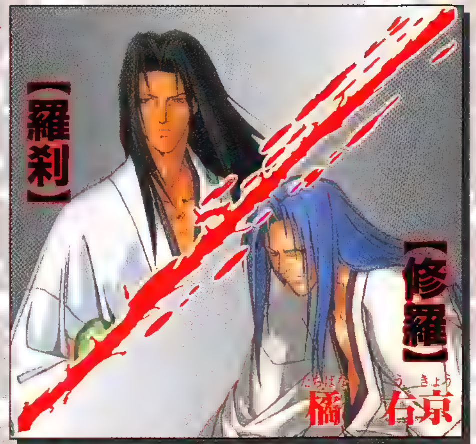
★は怒MAX時にコマンド最後のボタンをAB同時押しにすることによって怒MAX版にすることが可能。

キャンセル表

立ちA	上／○
立ちB	上／○
立ちC	中／×
しゃがみA	下／×
しゃがみB	下／○
しゃがみC	下／×
➡＋A	上／○
➡＋B	上／×
➡＋C	上投／×
↘＋A	中／×
↘＋B(羅刹)	中／×
↘＋C	中／×
↓＋C	下／×
↖＋B(修羅)	中／×
➡➡＋A(羅刹)	中／×
➡➡＋B(修羅)	上・上／×
➡➡＋B(羅刹)	中／×
➡➡＋C	中／×

○印の技はキャンセルすることによってコマンド表の●印の技につなげることが可能。

立ちAや→＋Aで牽制し連続技を叩きこめ！



攻略／修羅騎士　鷹

対人戦攻略

基本戦法

近距離では、おもに立ちAと下段のしゃがみAを使って牽制する。立ちAは全キャラ中でも最速クラスを誇る技だが、ガードされた時はもちろん、ヒットさせても状況は不利なので、前作のようにゴリ押ししていくことはできない。出したあとはとりあえず様子を見て、相手の出方を探ろう。反撃してくるようなら、弾き返しを狙ったり、素直にガードをするといいだろう。ガードしたあとは、裏まわり燕返しを狙ったり、中段でガードされても反撃を受けない立ちCや投げを使っていくという選択肢がある。裏まわり燕返しは、踏み込みジャンプを使うと狙いやすい。早く出しすぎると通常ガードされてしまい、遅く出しすぎると相手に当たらないので注意すべし。燕返しがカウンターヒットした場合は、相手がバウンドするので、さまざまな追撃をすることが可能なのだ。

中～遠距離では、→＋Aでの牽制、↘↘＋C（スライディング）で下段を奇襲、ジャンプから攻めこむといった行動をとるといい。→＋Aは発生が早いので、技の出かかりをつぶしてくれることもあるぞ。↘↘＋Cは、ダウン回避が難しい？ので、追い打ち攻撃（A）を決めやすいのだ。

突き放し（前）からは、立ちB→キャンセル必殺技がつながる。修羅なら細雪、羅刹なら強朧刀、怒り夢想　霞がそれぞれ連続技になる。突き放し（後ろ）からは、最速でS・C・Sを出せばヒットを望むことができるのだ。

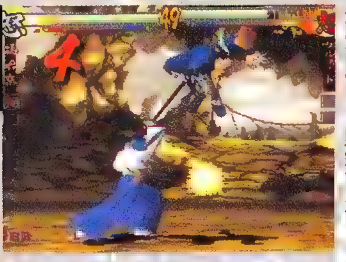
S・C・Sだが、A・A・Aはダウン回避されたあと、踏み込みから発生の早い技を出されると反撃されてしまうので、→＋Aなどから強力な連続技を持っている相手には使用は厳禁といっていい（難しいけどね）。B・B・Bを狙っていくのはおもに修羅だが、共通のモノで面白い連係があるので紹介しておこう。それはB・B・B↓キャンセル←↙↓↘→＋B。受け身をとるくせのある中級者くらいの相手に有効で、受け身のスキにちょうど重なるのだ。まあダウン回避しなかったらとんでもないことになるけどね。


燕返し（裏まわり）は貴重なダメージ源。ぜひマスターしよう！


突き放し（後ろ）からは立ちBやS・C・Sを決めることが可能

修羅

基本通りの闘い方がメインだが、怒り状態ならS・C・S（B・B・B）→立ちB→キャンセル燕六連を狙っていきたい。燕六連は補正がかからないので、この連続技が決まれば、かなりのダメージを与えることができるのだ。怒り爆発時ならA・A・Aから決めてみよう。激烈に減るぞ。


怒り時はS・C・S（B・B・B）から立ちB→キャンセル燕六連を狙おう

羅刹

相手が技を空振りしたら、→＋A↓キャンセル強朧刀を決めることができるので、遠距離で様子を見て闘うのも有効といえる。このような戦法をとっていると、うかつに技を振らなくなり、跳びこみから一気に間合いをつめようとする相手もいるので、注意をしておこう。跳びこんできた相手には夢想　霞（上段）が一応使っていける。判定は強くないので相打ちになってしまうこともあるが、威力が高いので使う価値は大きいのだ。夕凪にしてみるのも悪くはないが、相手がジャンプ攻撃を出さなかった場合は、スキに連続技などを食らってしまうので、リスクは高い。


夢想　霞（上段）。完全ではないが、対空として使うことができる


羅刹は発生が早くリーチの長い、この→＋Aから強朧刀がつながるのだ

技コマンド表

修羅

●必殺技	
燕返し★	空中で↓↘→＋AorB
秘剣　細雪★●	↓↙←＋AorB
非剣　細雪●	↓↙←＋D
天霜の構え●	→↘↓↙←＋C
天つ風	天霜の構え中にA
霜風	天霜の構え中にB
雪崩	→↓↘＋C
●秘奥義	
燕六連●	→↓↘＋BC(空中可)

羅刹

●必殺技	
燕返し★	空中で↓↘→＋AorB
朝凪●	←↓↙＋A
夕凪●	←↓↙＋B
朧刀●	↓↘→＋AorB(×３)
雪崩	→↓↘＋C
夢想　霞★(怒／●)	↓↙←＋AorBorC
●秘奥義	
夢想残光霞●	←↙↓↘→＋BC

★は怒MAX時にコマンド最後のボタンをAB同時押しにすることによって怒MAX版にすることが可能。

キャンセル表

立ちA	上／○
立ちB	上／○
立ちC	中／×
しゃがみA	下／×
しゃがみB	上／○
しゃがみC	下／×
→＋A	上／○
→＋B	上／×
→＋C	上段／×
↗＋B	中／×
↘＋C	中／×
↓＋C	下／×
→→＋A	下／×
→→＋B	上・上／×
→→＋C	上／×
↘↘＋C	下／×

○印の技はキャンセルすることによってコマンド表の●印の技につなげることが可能。



攻撃力と中段技が少ない相手のペースにのまれるな

攻略／ジェイケイ



踏み込みジャンプから昇りで出すと、うまく裏まわりになるのだ

対人戦攻略

基本戦法

戦法は修羅と羅刹でかなり違うのだが、どちらも近～中間距離での地上戦は避けた方がいい。立ちAやしゃがみAの性能は高くないうえに有効な中段技もないので（特に羅刹の方）、押されやすくダメージ効率的にも分が悪いのだ。

修羅

修羅は踏み込みジャンプからの攻めがメイン。使う技はジャンプCと蓮華舞→昇華だ。

踏み込みジャンプCはジャンプ直後に出す。至近距離から跳びこんだ場合は裏まわりになるぞ（狙うのはおもにはコレ）。ヒット時は着地直後の→+A↓キャンセル弱or怒り天咆輪まで連続技だ。

蓮華舞は着地寸前に出すのが基本。ジャンプCをガードしようとした相手に決まりやすいだけでなく、相手が着地を攻撃しようとして出した技を回避しつつ決まることもある。相手を跳び越してから出しても（コマンド入力は自分の向いている方向）、しっかり戻ってきてくれるぞ。

踏み込みジャンプでの裏まわりは、前述したように至近距離から跳びこむ必要がある。

硬直時間の長めな技をガード後、立ちCヒット後、追い打ち攻撃ヒット後（相手の起き上がり）などの、こちらが有利な状況で狙うのが確実だ。なお、追い打ち攻撃が決められない場合（昇華後など）は、跳び越すように踏み込みジャンプをして起き上がり攻撃を回避しつつ蓮華舞を決める、という連係を狙うといいぞ。

弱天咆輪をヒットさせたあとは、すぐに踏み込み（→+D後に→入れっぱなし）で接近し、相手が受け身をとったらスキに→+A↓キャンセル弱天咆輪を決め、とらなかったら追い打ち攻撃（A）を決めたあと起き上がりを攻めよう。難しいが、一回で与えられるダメージが小さい修羅の色は、攻めを持続させていかないと厳しいのが実状。頑張るべし。

起き攻めだが、前述した踏み込みジャンプに、投げや立ちCもまぜて使っていこう。

羅刹

羅刹の武器は転法輪と波羅夷。転法輪は自分の硬直が解けたあとまで攻撃判定が残るので、当たらない間合いで近距離版（A）を連発するだけで、相手はこちらを攻撃するのが困難になる。これだけではダメージに結びつかないし、→+Bなどを差しこまれる可能性もあるので、転法輪のあとに→+Bを置いておく、転法輪↓引き込み↓転法輪、当たる位置に転法輪を出す、といった選択肢もまぜよう。

波羅夷は上段投げ。絶大なダメージを与えることができるのだ。色を前にした相手はしゃがんでいることが多く、単体で狙ってもそうは決まらないので、弾き返し成功後の追撃に使うのがオススメ。弾き返しは、踏み込みジャンプCや→+Aで接近したあと、立ちAやしゃがみAにまぜてしつこく狙っていくといいぞ。

注意点は、しゃがみ技を弾き返した時は相手がしゃがみ状態になっているため、波羅夷を決められないということ。そんな時は立ちB↓キャンセル色兕に切り替えよう。

弾き返しを警戒してあまり手を出さない相手には、波羅夷と↖+Bを併用して2択を迫るしかない。↖+Bはガードされると手痛い反撃を受けるが、ダメージはそこそこなので我慢して使うべし。

なお、波羅夷の毒は決めたあと相手の体力が一定量減るまで持続する仕組みなので、減りきる前に攻撃してもあまり意味がない。減りきるまでは刹那（A or D）で往復して逃げまわるのが無難だ。

途中で登場した→+Aだが、リーチが長くて発生も早いので、中間距離からの牽制（奇襲）に使っていける。ガードされても不利になるだけで反撃は受けないので、前述したように弾き返しを狙うポイントになる。また、キャンセルで転法輪（A）や刹那（A or D）を出してみてもいいぞ。ただし、転法輪はガードされると発生の早い技での反撃を受けるので、立ちAや→+Aからの連続技が痛い相手には多用しないこと。



弾き返し大成功！ 踏み込みで充分に接近してから波羅夷を決めよう



転法輪バリアはセコいけど強力。相手は全然近づけません

技コマンド表

修羅

技	コマンド
●必殺技	
天咆輪★●	→↓↘+AorB
露祓★●	↓↘→+AorB
空華「阿」●	↓↘→+D
「吽」●	↓↙←+D
首刀	←↓↙+C
黄泉落とし	→↓↘+C
奈落落とし	黄泉落とし中に←→+B
影践	奈落落とし中に↓↓+A
顎	黄泉落とし中に←→+A
蓮華舞(肩に乗った状態を結跏趺座)	空中で↓↘→+C 「空華」中にC
昇華	結跏趺座中にA
散華	結跏趺座中にB
●秘奥義	
天魔波旬●	→↓↘+BC

羅刹

技	コマンド
●必殺技	
ダルマーチャクラープラヴァルタナ[転法輪]★●	↓↘→+AorBorC
クシャナ[刹那]●	↓↙←+AorBorCorD
アショーカ[無憂華]●	←↓↙+C
アビドヤー[無明]	→↓↘+C
パーラジカ［波羅夷］	怒MAX時→↓↘+AB
アニトヤ[無常]●	←↓↙+AorB
カルナー[慈悲]●	←↓↙+D
ヴァルナ[蒼空神]●	→↓↘+D
スパティカ[頗梨]	蒼空神中に↓↘→+A
マニ[摩尼]	蒼空神中に↓↘→+A
アルグヤ[閼伽]	怒MAX時蒼空神中に↓↘→+AB
●秘奥義	
ルーパ＝スカンダ[色蘊]●	蒼空神中に↓↘→+BC
ルーパ［色兕］	↓↘→+BC

★は怒MAX時にコマンド最後のボタンをAB同時押しにすることによって怒MAX版にすることが可能。

キャンセル表

技	判定／キャンセル
立ちA	上／○
立ちB	上・上／○
立ちC	中・中／×
しゃがみA	下／×
しゃがみB(修羅)	下・下／○
しゃがみB(羅刹)	上・上／○
しゃがみC	下／×
→+A	上／○
→+B	上・上／×
→+C	上投／×
↘+B(修羅)	中／×
↘+B(羅刹)	下・上／×
↘+C	中・上／×
↓+B	中／×
↓+C(修羅)	下・上／×
↓+C(羅刹)	下・下／×
↖+B	中／×
↖+C(羅刹)	中・中／×
→→+B	上／×
→→+C(修羅)	G不可／●
→→+C(羅刹)	上・中／×
↘↘+B(羅刹)	上・下／×
↘↘+C	上・下／×
←←+B(修羅)	上／×
←←+C(羅刹)	上／×
←↙↓+C(羅刹)	G不可／●

○印の技はキャンセルすることによってコマンド表の●印の技につなげることが可能。



修羅は打撃技での牽制 羅刹は投げと打撃の2択

攻略／モリスケ

対人戦攻略

基本戦法

共通の戦法は見当たらないので剣質別の攻略へ移ろう。

修羅

中間距離では硬直時間の短い爆炎龍や、発生の早い烈風手裏剣を撃って牽制し、踏みこんでから攻撃する➡＋Aで接近しつつキャンセル爆炎龍を撃ち、接近戦に持ちこむといい。牽制で出した爆炎龍を見てから跳びこんでくるような相手には、爆炎微塵隠れで迎撃してやるといい。踏み込みジャンプBで接近する戦法も悪くないが、ジャンプBは発生が遅いので早めに出す必要がある。踏み込みジャンプCは裏まわりを狙うことができ、ヒットすれば➡＋A↓キャンセル爆炎微塵隠れの連続技を決められるので有効な奇襲となるぞ。

接近戦では発生が早くガードされてもそれほど不利にならない立ちAと下段のしゃがみAで押さえこみつつ、立ちAをキャンセルして爆炎龍を出そう。爆炎龍は密着状態でガードされても反撃は受けず、少し離れた状態ならこちら側が有利になるので、密着状態でガードされた時は立ちAなどで攻めようとせずに弾き型S・C・Sや弾き返しを狙い、こちらが有利な時には投げと中段での2択を迫るといい。2択に使う中段は浮かせることができる↗＋Bを使うといい。なお、爆炎龍は弱と強の2種類あるが、硬直時間などに違いはないので威力の大きい強のみ使うように。

投げが入った際は連続技を決めるチャンス。突き放し（ひっぱり）に派生させ、立ちB↓キャンセル強爆炎龍↓各種追撃を決めるといい。追撃には爆炎微塵隠れや乱れ烈風手裏剣などが安定で、立ちB↓キャンセル影舞といったその後の攻めが有利になるものも有効だ。ただし爆炎微塵隠れを決めたあとは追い打ち攻撃が間に合わないので、影分身で背後にまわっておこう。

羅刹

羅刹半蔵は前作と変わらず投げ技が豊富。強力な中段技を持っているので2択は強烈。

中間距離ではリーチの長い中段である立ちCが有効。ガードされても反撃は受けず、ヒットさせればダウンを奪うことができ、さらにダウン投げか追い打ち攻撃が確定するのだ。ダウン投げは2種類あるが、どちらもCボタンで抜けられてしまうので安定するなら追い打ち攻撃にしておこう。なお、カウンターヒットした場合は相手が浮くので➡＋Bなどの追撃が決めることができ、さらに踏みこんで接近してからダウン投げを入力すると、相手が受け身をとった時は下段投げ、とらなかった時はダウン投げと自動的に変化してくれるぞ。

中間距離から接近したい時は踏みこんでから攻撃する➡＋Aを使い、キャンセルでガード不能キャッチ投げ「霞」か蜘蛛走りを出すといい。「霞」は前作に比べて威力が低下しているが、発生が早く見切られにくいので非常に有効。足元を狙う攻撃を回避する効果もあるので、中間距離からいきなり出してみるのも悪くないぞ。蜘蛛走りからはタックルを出せるが、ここは出さずに立ちCか立ち投げでの2択を仕かけるといい。下段投げは立ち投げに比べて発生は早いのだが、回避された場合のスキが大きいので狙わない方が無難。なお、真もず落としは光ったのを見てから回避されてしまうので狙わず、充分威力の大きい怒りMAXもず落としを狙おう。

最後に、上段、下段当て身は発生するまでにスキがなく、決まれば投げ技につなげられるので相手の連係を読んで狙うべし。上段なら対空技としても使えるので決めやすいぞ。


爆炎龍はガードされても問題のない飛び道具。近距離でも出すべし


踏み込みジャンプCは裏まわりを狙えるぞ。これは羅刹半蔵でも可能だ


立ちCはダウンを奪えるのが大きい。中間距離はこれに頼ってOK


キャッチ投げの霞は前作同様の使い方ができる。キャンセルから出せるのが強み

技コマンド表

修羅

●必殺技

影分身●	➡⬅↙⬇↘➡＋AorB
烈風手裏剣★●（空中／×）	⬇↘➡＋AorB（空中可）
爆炎龍★●	⬇↙⬅＋AorB
爆炎微塵隠れ●	➡⬇↘＋C
爆炎陣●	⬇↙⬅＋C
空蟬　天舞●	➡↘⬇↙⬅＋A
空蟬　地斬●	➡↘⬇↙⬅＋B
影舞●	⬅⬇↙＋D

●秘奥義

乱れ烈風手裏剣●	⬇↘➡＋BC

羅刹

●必殺技

影分身●	➡⬅↙⬇↘➡＋AorB
静音●	⬇⬇＋C
猿舞●	⬅⬇↙＋AorBorCorD
蜘蛛走り●	⬇↘➡＋D
爆韻	ダメージ動作中にABCD
もず落とし★	➡⬇↘＋C 旋中にA・C・B・D・AB・CD・ABCD（怒）旋中にA・C・B・D・AB・CD・ABCD＋➡⬇↘AB
上段当て身●	➡⬇↘＋A
下段当て身●	➡⬇↘＋B
蝕	蜘蛛走り中にC
律	蝕中にCD・AB
罰	⬅↙⬇↘➡＋C
雷	➡↘⬇↙⬅＋C
砕	⬅＋C
麟	しゃがんでいる相手に↙＋C 罰中にA・B・C・D
雹	しゃがんでいる相手に↘＋C
冥	ダウンしている相手に↘＋C 雷中にD・C・B・A 蝕中にD・C・B・A
獄	ダウンしている相手に↙＋C 雷中にAB・CD・BC 蝕中にAB・CD・BC
蟄	相手背後から➡＋C
胤●	➡➡＋C
霞●	↗＋C
朧	[illegible]中にB・C・BC
戒	朧中にA・C・B・D・BC
断	麟中にAD・BC・ABCD
業	冥中にABCD・CD・AB
骸	蟄中にBC・A・D
旋	骸中にABC・B・BCD・C

●秘奥義

真もず落とし	⬅↙⬇↘➡＋BC・➡⬇↘＋C

キャンセル表

立ちA	上／○
立ちB	上／○
立ちC	中／×
しゃがみA	下／×
しゃがみB	下／○
しゃがみC(修羅)	下／×
しゃがみC(羅刹)	中／×
➡＋A	上／○
➡＋B	上／×
➡＋C	上投／×
⬇＋A(羅刹)	下／×
⬇＋B	中／×
⬇＋C	下／×
↘＋A	中／×
↘＋B	中／×
↘＋C(修羅)	中・中／×
↗＋C(修羅)	中／×
➡➡＋A(羅刹)	上／×
➡➡＋B	中／×
➡➡＋C	G不可／●
⬅⬅＋D	中／×

○印の技はキャンセルすることによってコマンド表の●印の技につなげることが可能。

★は怒MAX時にコマンド最後のボタンをAB同時押しにすることによって怒MAX版にすることが可能。

修羅は↘+A↓頸椎粉砕 羅刹は立ちAA↓蛇威炉を狙え



攻略／ジェイケイ

対人戦攻略

基本戦法

基本牽制技は立ちAとしゃがみA。相手の動きを止めたい時は発生の早い立ちA、体力をけずりたい時は下段のしゃがみA。中間距離から先端を当てるように出していこう。


やっぱり基本はジャブ。まずはこの技で相手の動きを制限しよう

立ちAとしゃがみAのあとはこちらがやや不利。間合いが遠ければ連発も悪くないが、基本的には一旦様子を見るか、弾き型S・C・Sや弾き返しを狙おう。引き込みで逃げてしまうのも一つの手だ。

しゃがみガードしがちな相手には、中段の↘+Aもまぜていこう（当てたあとの展開は剣質別攻略を参照）。踏み込み後や、若干スキの大きい技のガード後に出すといいぞ。

その他、自らダウン状態になるジャンプC（踏み込みジャンプから裏まわりも可能）で突っこみ、起き上がり攻撃（P51参照）で相手を攻めるという戦法もある。出す技は、一発狙いなら➡+B、ガード段を揺さぶるなら↘+Aや突き放しだ。追い打ち攻撃を狙ってくる相手には、奥or手前に転がってから起き上がり攻撃を出していこう。


自らダウンできるオイシイ技。裏まわりも狙えるので正に一石二鳥だ！

修羅

修羅の↘+Aは、しゃがみガードにヒットした時は頸椎粉砕↓放り上げ、カウンターヒット時は放り上げで追撃可能。ガードされても不利になるだけで反撃は受けないので、弾き型S・C・Sや弾き返しを狙うポイントになるぞ。

大折檻（間合いの広い上段投げ）も使える技。踏み込みのあとや、相手の技をガードした直後に狙うと効果的だ。

S・C・Sだが、通常時はA・A・Aが安定。決めたらすぐに踏み込みで接近し、受け身を想定して終り際に頸椎粉砕を狙おう。受け身をとっていれば頸椎粉砕が、とらなかったら放り上げが決まるぞ（この自動選択は↘+Bヒット後も可能）。怒りMAX時はAで止めて天地大洛を。


怒りMAX時にS・C・Sを決めたら、最初のAで止めて……


直後に天地大洛を出すと連続技に。かなりの体力を奪うことができるぞ

突き放し後は、後ろなら原爆固め↓放り上げ、前なら天地大洛を決められるぞ。

ちなみに、顔砕旋風打、大折檻、頸椎粉砕、原爆固めはどれもCで投げ抜けが可能。また、放り上げ後の追加技は、AとBを交互に連打されるとどちらも抜けられてしまうので、知っている人には何もせずに落とした方がいいぞ。

羅刹

羅刹の基本は、立ちA↓キャンセル蛇威炉の連続技。ガードされても不利になるだけで反撃は受けないのだ。反撃、割りこみ、牽制などに使っていき、ガードされた時は弾き型S・C・Sや弾き返しを狙ったり、前ジャンプCで裏まわりを狙うといいぞ。

ただし、蛇威炉は女性キャラにしゃがみガードされると途中が空振りする（反撃を受ける）、ガードされると弾き型S・C・Sなどで割りこまれる（難しいが）、といった欠点があるので注意。

↘+Aは、カウンターヒット時は立ちB↓キャンセル強常沌埒手などで追撃可能（ノーマルヒット時は五分）。ただし、スキが大きいのでガードされると反撃を受ける。

怒りMAX状態になると、一部の通常技が変化する。立ちAは、立ちA（間合いが近い時のみ）やキャンセル怒り熱々罵穴などにつなげられるほどのけ反り時間が長くなる。ただ、間合いが離れるため蛇威炉がつながらなくなるのが難点（熱々罵穴はガードされると反撃確定）。反撃に使う時以外は単発が無難だ。

↘+Aは、ヒットさせると相手を浮かせられるようになる。浮かせたあとの追撃は、魔神丸↓踏み込み立ちA↓キャンセル鉄砕丸（下方）がオススメだ。

S・C・Sは、通常時ならA・A・A、怒りMAX時ならB・B・B↓遅めキャンセル熱々罵穴or魔神丸+αがいい。突き放し（前に突き放すこと）を決めたあとは、通常時は立ちA↓キャンセル蛇威炉、怒りMAX時は魔神丸+αだ。

技コマンド表

修羅

●必殺技

鉄砕丸★●	⬇↘➡+AorB
腕打遠心投	⬅↙⬇↘➡+C
四肢破壊固め	腕打遠心投中に⬅↙⬇↘➡+A
粉砕大落下	腕打遠心投中に⬅↙⬇↘➡+B
山嵐	怒MAX時共通投げ中にAB
大外刈り	共通投げ中にA
巴投げ	共通投げ中にB
大折檻	➡⬇↘+C
顔砕旋風打★●(怒/×)	➡↘⬇↙⬅+C
頸椎粉砕	しゃがんでいる相手に↘+C
放り投げ	相手ダウン中に↙or⬇or↘+C
原爆固め	相手背後で➡⬇↘+C

●秘奥義

天地大洛	⬅↙⬇↘➡+BC・➡⬇↘+A・➡⬇↘+B

羅刹

●必殺技

カラクリ壱番起動 鉄砕丸★●	⬇↘➡+AorB
カラクリ伍番起動 怒裏流●	➡↘⬇↙⬅+AorB
カラクリ弐番起動 蛇威炉●	⬅↙⬇↘➡+C
カラクリ拾七番起動 熱々罵穴★●	⬅⬇↙+AorB
カラクリ九番起動 常沌埒手●	➡⬇↘+AorBヒット中にAorB
カラクリ四番起動 歯止刀●	⬅⬇↙+C

●秘奥義

カラクリ四拾参番起動 魔神丸●	⬇↘➡+BC

★は怒MAX時にコマンド最後のボタンをAB同時押しにすることによって怒MAX版にすることが可能。

キャンセル表

立ちA	上／○
立ちB	上／○
立ちC	中／×
しゃがみA	下／×
しゃがみB(修羅)	上／○
しゃがみB(羅刹)	上／×
しゃがみC	下／×
➡+A	上／○
➡+B	上／×
➡+C	上投／×
⬇+C(修羅)	下／×
↘+A	中／×
↘+B	中／×
↘+C	中／×
➡➡+A(羅刹)	中／×
➡➡+B(修羅)	中／×
➡➡+C(修羅)	中／×
➡➡+C(羅刹)	上／×
↘↘+C(羅刹)	中／×

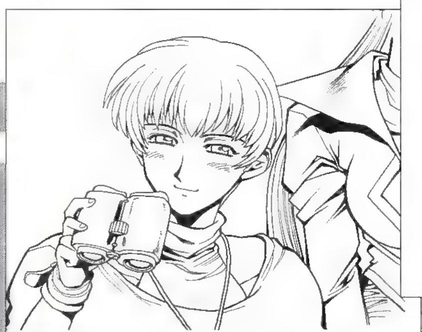
○印の技はキャンセルすることによってコマンド表の●印の技につなげることが可能。



ザ・キング・オブ・ファイターズ京
THE KING OF FIGHTERS KYO
開発Q&A・設定原画集 I
日本編

オープニング

宿命の敵、京をしつこくつけ狙う庵。そしてその対立を遠目からのぞく3人の影。
KOF大会優勝から1年…何かがまた動きはじめようとしていた…。
そして、京の元に、今年もKOFの招待状が届く…。













キャラクター原画





KYO KUSANAGI 草薙 京

いわずと知れたKOFシリーズの主人公。やっぱりカッコイイですな。私服もあるけど…う〜ん、やっぱり京は学ランがいいね。





YUKI ユキ

京の彼女。今までかなり謎につつまれていた彼女も今作では大活躍。注記を見てみると…プロポーションはアテナに近いのかな?

京 KOF開発 Q&A

Q：『ザ・キング・オブ・ファイターズ京』の基本コンセプトをお聞かせください。

A：基本コンセプトはズバリ「京サマになってKOFの世界を楽しもう！」です。

セールスポイントは書ききれないほどありますが、やはりチェックしていただきたいのは「あなたもKOFのキャラたちといっしょに話せる!!、遊べる!!、戦える!!」ということですね。

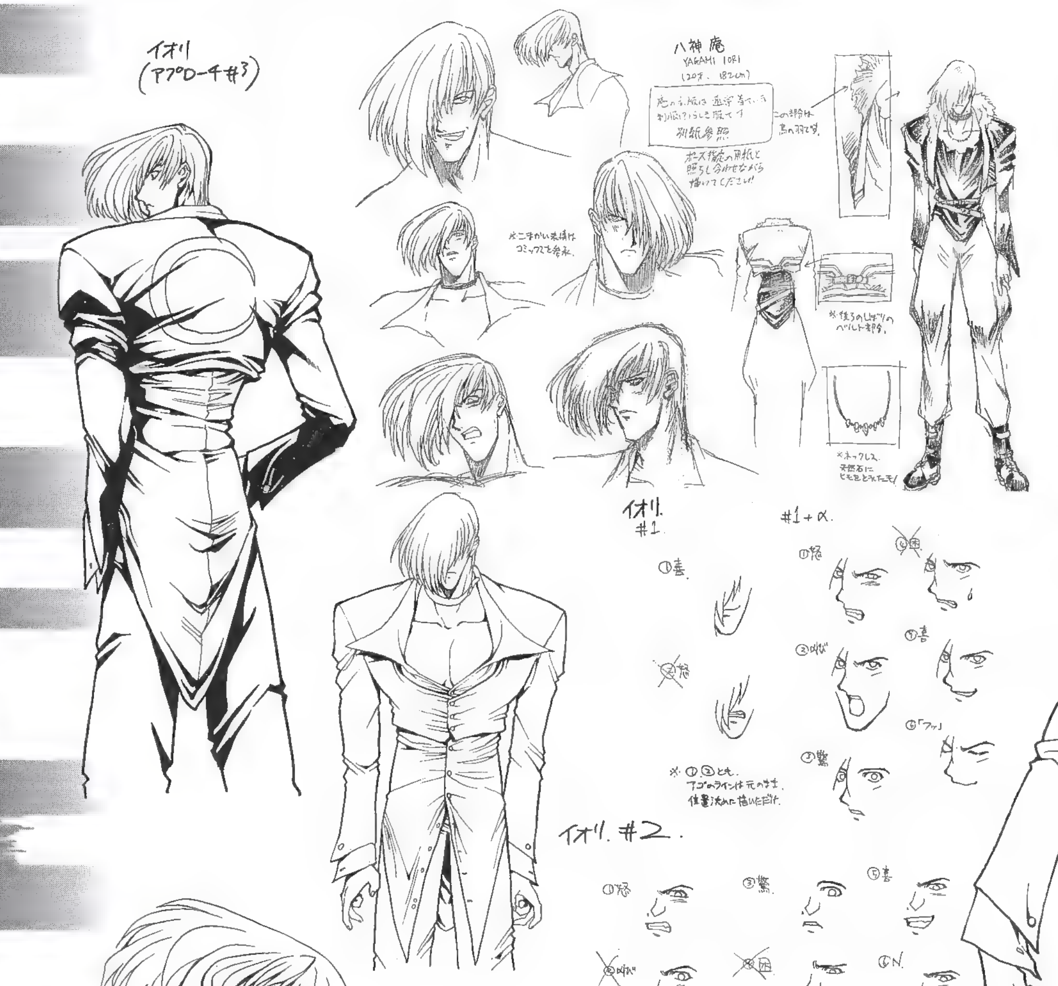
Q：大人気格闘ゲーム「KOFシリーズ」のアドベンチャーゲーム化ということで、特に気をつけた点、意識した点などがありましたらお聞かせください。

A：KOFのファンはもちろんですが、KOFを知らないユーザーの方でも楽しめるようにKOFの深いストーリー&設定をアドベンチャーゲームとして再構成するというところでしょうか。

そのためこのゲームは「KOF京」という夏元先生のコミックとKOFのオロチ編の設定を核として構成されているのです。

Q：開発で一番苦労した点をお聞かせください。

A：振り返ればスタッフ全員苦労の連続だった気がします(涙)。でもそのおかげでみ



八神庵
IORI YAGAMI

ヘタすると主人公より人気のある今作のキーマン。街を徘徊しいろんな人に因縁をつけまくる危険人物。没になっている困り顔庵も見たかった。



なさんのお手元にこのソフトをお届けできたのですよ、よよよ…（涙）。

Q：KOFにはすでに多くの魅力あるキャラクターがいますが、さらに新キャラを追加したのには何か理由がございますか？

A：新キャラはKOFのストーリー&設定をアドベンチャーゲームとして構成する際に絶対必要だったのと「KOF京」ならではのウリポイントを作りたかったために登場となりました。

Q：ゲームでの見どころと、ゲーム中で特におすすめのストーリーorイベントをお聞かせください。

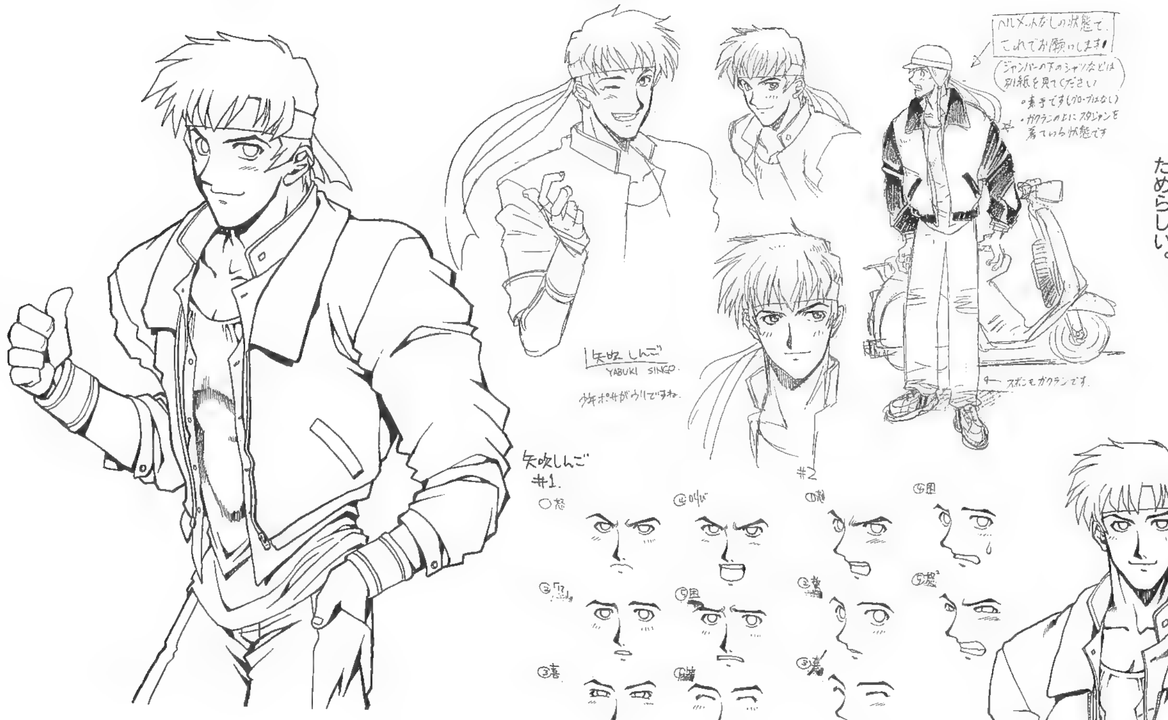
A：やはりKOF主人公である「草薙 京」になれることと、様々なキャラクターたちとの格闘ゲームでは見ることのできない「普通の生活の一部」を見れることではないでしょうか？

また私のオススメイベントは、アジア編のラスト。京がユキへの思いから最終決戦奥義「無式」を修得するシーンです！ これはもう、泣けます!!

Q：庵はゲーム中で本当に仲間にできないのでしょうか。また、当初から仲間にできる予定はなかったのですか？

A：ストーリー的に庵は永遠のライバルですので、仲間にはできません。

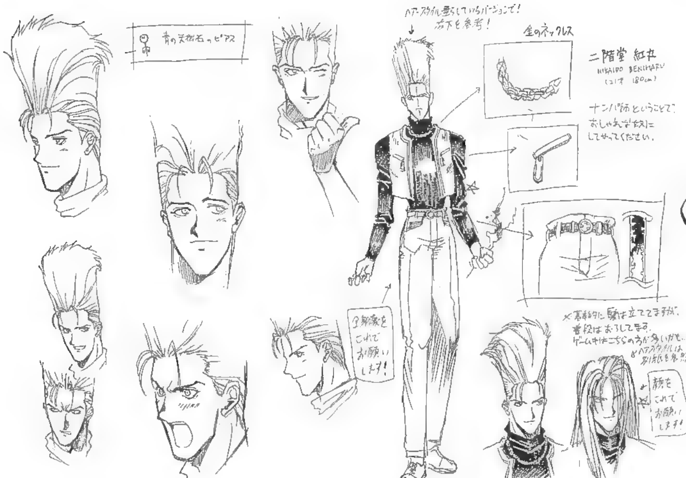
Q：庵を倒すと全員の好感度が上がるのはなぜですか？また、庵が他のキャラにアプローチしている際に助けにい



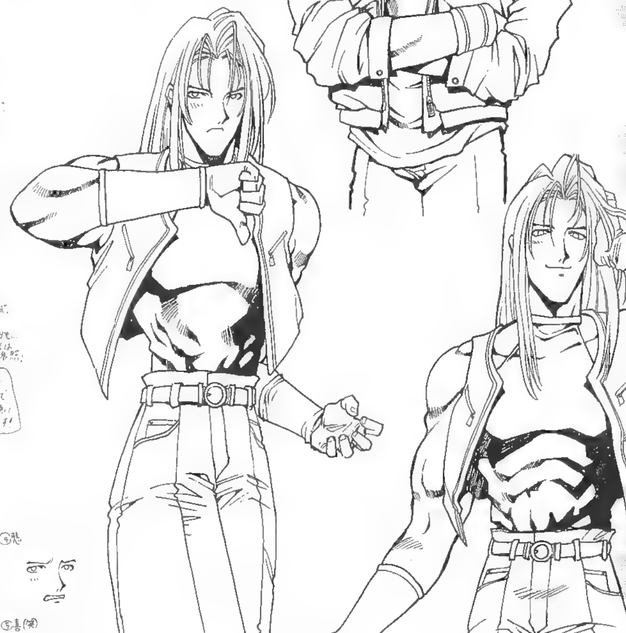


SHINGO YABUKI
矢吹真吾

京の後輩。京を尊敬している自称一番弟子。スクーターをアシに使っているようで、ジャンパーを着ているのもそのためらしい。







BENIMARU NIKAIDO
二階堂紅丸

女好きでいつも街でナンパしている色男。やっぱりおしゃれには気を遣っているようで、小物類の設定もこまかくなされている。

かないと京への好感度がさがるのはなぜですか？

A：みんなの好感度が上がるのは京の格闘家としての実力を評価するからです。さがるのは……、俺がよっぽどひどい京の悪口を吹き込んでいるからではないでしょうか？（笑）

Q：アメリカンスポーツチームは出る予定はなかったのですか？ アメリカ編もありますし、キャラクターデザインの夏元氏も好きとのことでしたが…。

A：KOF京のストーリーベースが「オロチ編」であったためと、あまりにもキャラ数が膨大になるために泣く泣くカットになりました。

Q：真吾が学生服の上から着ている服は何ですか？

A：真吾がスクーターに乗る時に着るお気に入りのジャンパーです。

Q：結局のところ葵は京のことが好きになったのでしょうか？

A：好きというよりも兄・蒼司に並ぶほどの「尊敬する人」になったようです。

Q：最後に読者の方に一言メッセージをお願い致します。

A：KOFシリーズ初のアドベンチャーゲーム、みなさん楽しんで頂けていますか？ これからもユーザーのみなさんに喜んで頂けるゲームを作り続けていきたいと思っておりますので、応援よろしくお願い致します。

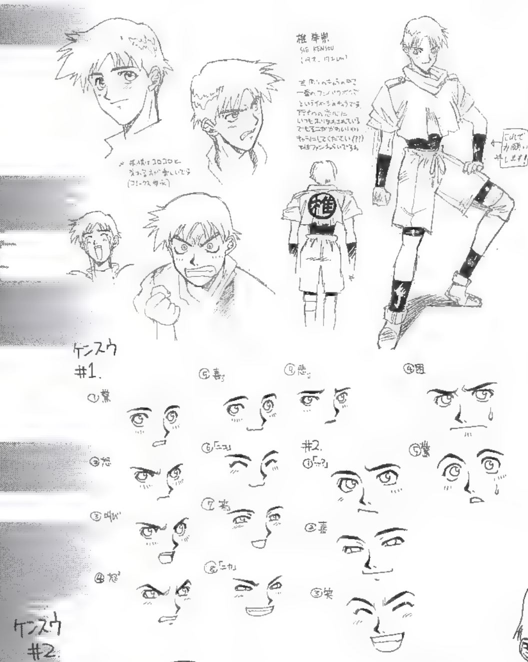
大門五郎 GORO DAIMON

毎日精進に励んでいる柔道家。気は優しくて力持ちの典型か。今作では、大門のちょっとしたラブロマンスが見られるぞ。



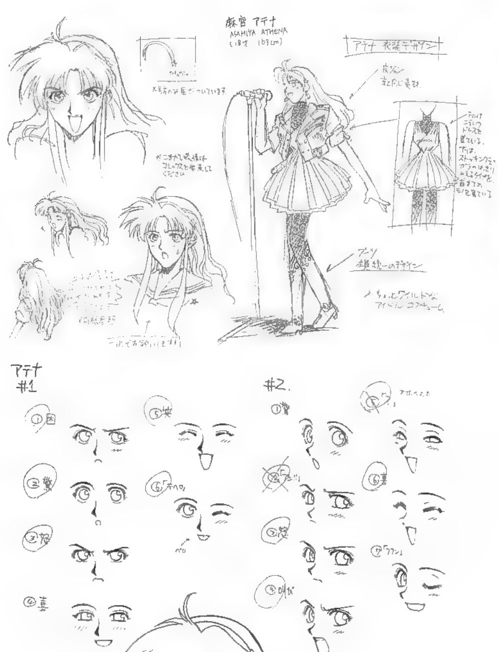
椎拳崇 SIE KENSOU

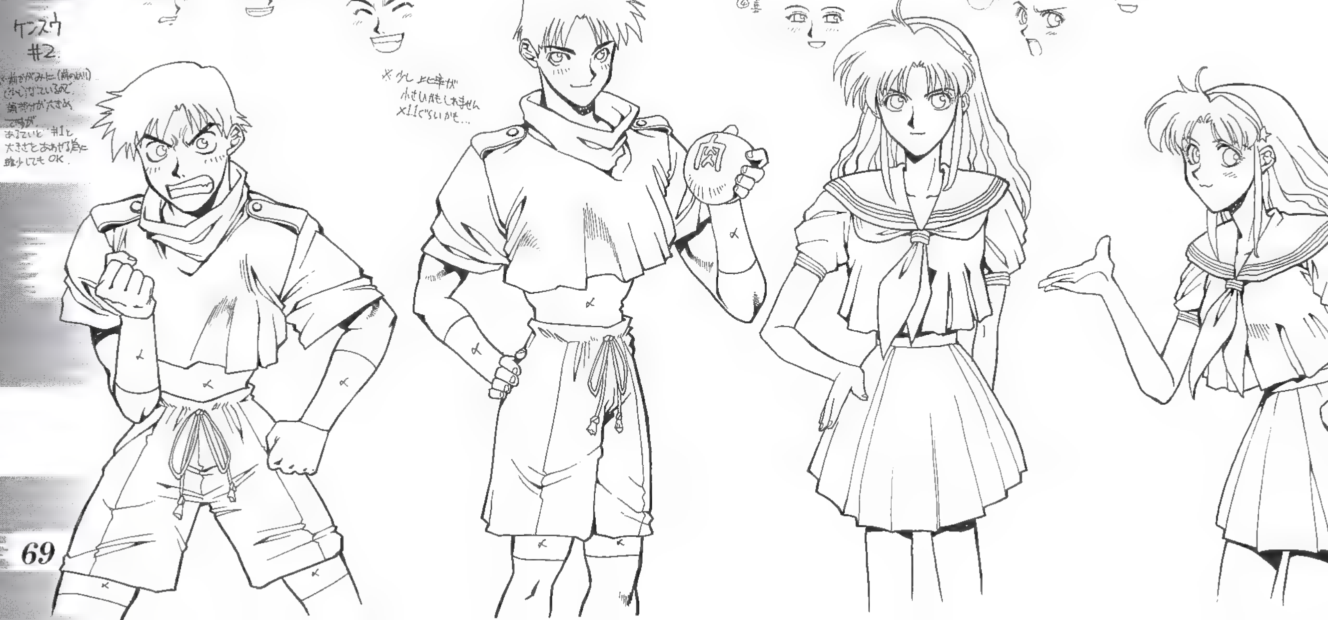
アテナラヴラヴ～♡の中国超能力少年。そのためほとんどアテナがらみで登場する。背中に大きく書かれた『椎』の字がなんともイカス。



麻宮アテナ ATHENA ASAMIYA

特別留学生として京のいる学校に転校してきた超能力少女アテナ。その理由は…？アイドルのお仕事中のコスチュームもなかなかよいですな♡

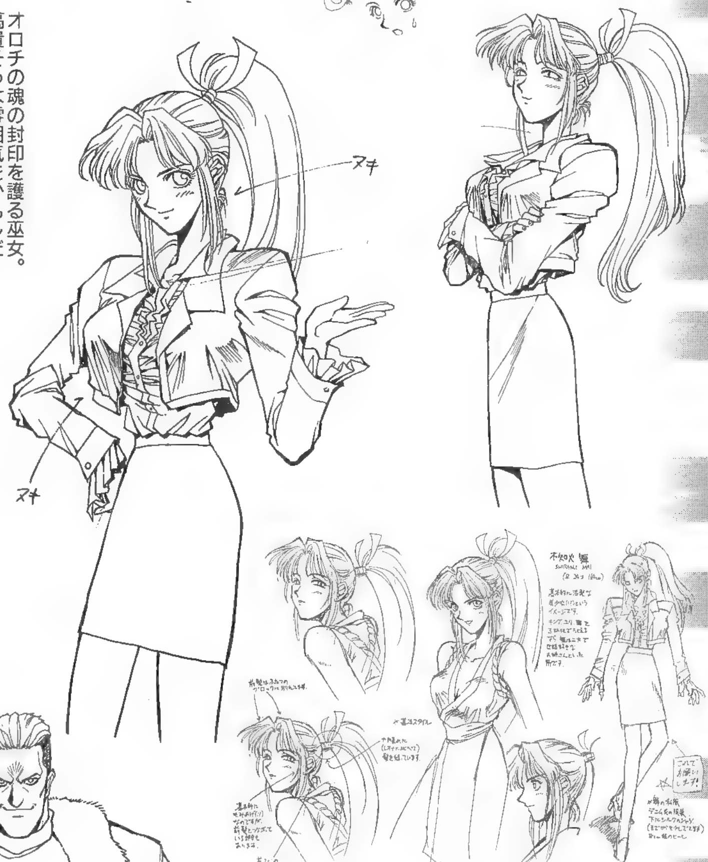




MAI SHIRANUI 不知火 舞

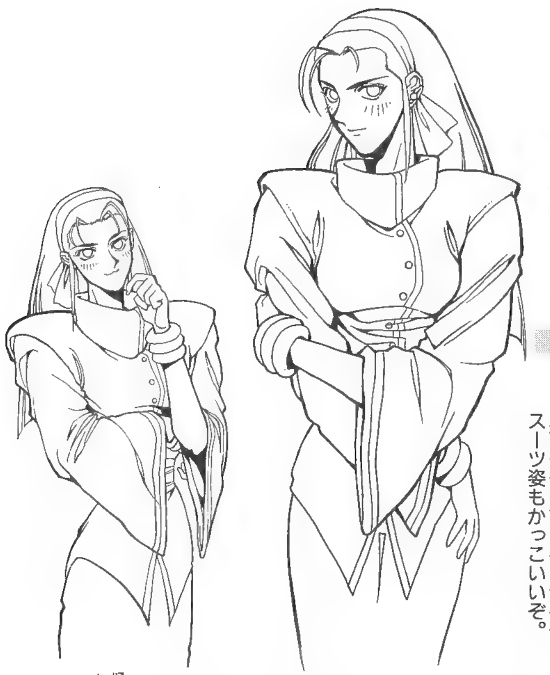
不知火流忍術の継承者であるくの一。なんとも悩ましい表情と大胆な衣装をしてくれていて、男としてはうれしい限り。私服もOKな感じです♡





CHIZURU KAGURA 神楽ちづる

オロチの魂の封印を護る巫女。高貴そうな雰囲気をかもしだしているが、けっこうお茶目な面ももっている。ライダースーツ姿もかっこいいぞ。





RYUJI YAMAZAKI 山崎竜二

根っからの悪役である山崎。今作では社と行動をともにしていることが多い。いったい何の目的で…？ 意外に表情はけっこう豊かなようだ。



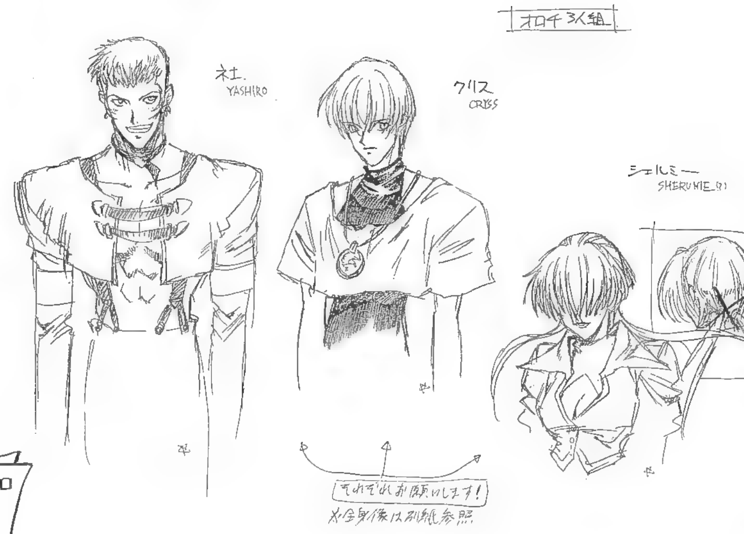


七枷 社
YASHIRO NANAKASE

「ケンカが強い上に男前」な社。山崎とともに京のいく先々に現れ謎の行動を続ける。ライブハウスでのバンドイベントは笑えるぞ。









シェルミー
SHERMIE

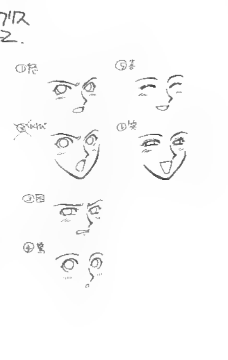
前髪で目元が見えず、表情はよく分からないが、持ち前のダイナマイトバディで男を悩殺する。今作ではデザイナーとして登場するが…。











クリス
CHRIS

可愛らしいその容姿で世のお姉様方のファンも多いクリス。設定原画だとゲーム中よりちょっと大人びて見える。無邪気に見えて実は冷酷な少年。

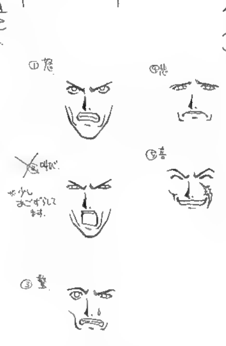
KYOUJI SENDO
千堂恭司

千堂三兄弟の長男。時代錯誤もはなはだしい（というか、いつの時代にもいないか…）服装が光る（?）。京のもつKOFの招待状を狙ってくる。





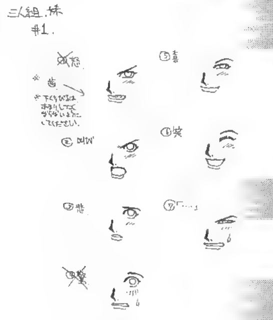




JUNKO SENDO
千堂順子

恭司の妹、翔太の姉。さらしにロングスカート、ケバい化粧…。う～ん、強者。大抵兄弟たちとともに行動をしている。でも実は可愛い一面も…。

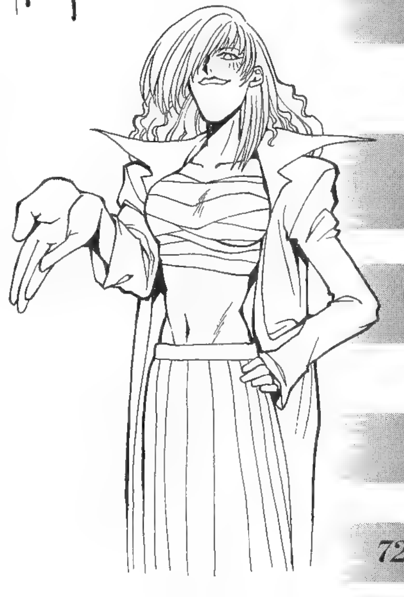






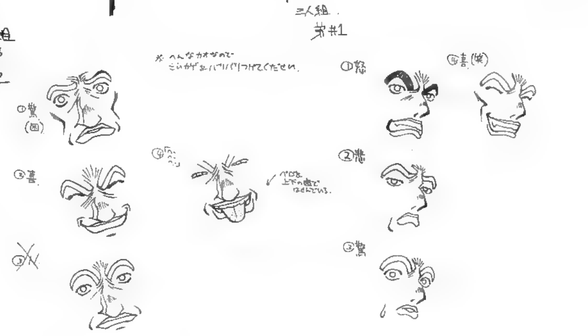






SYOUTA SENDO
千堂翔太

恭司、順子の弟。学ランに変形ズボン、リーゼント。親はどう思っているのでしょうか？こいつだけ顔と体の縮尺が異様に違かくてちょっと怖い。

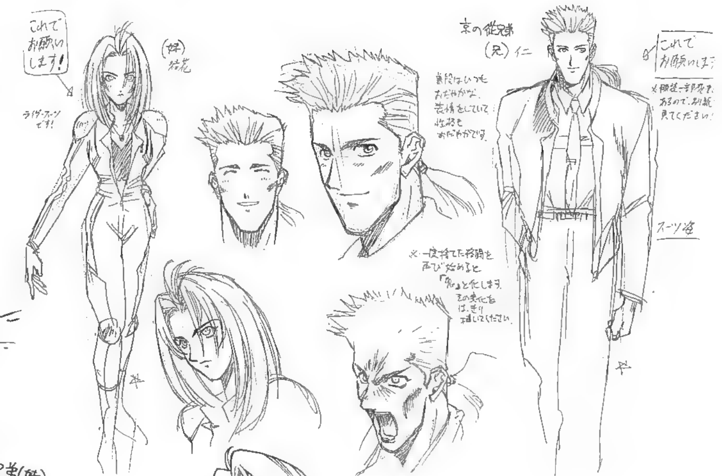


草薙蒼司
SOUJI KUSANAGI

京の尊敬している従兄弟。人の心をなくさないため、武道から手を引いたという過去を持つ。一度格闘をはじめてしまうと文字通り『鬼』と化す。









草薙　葵
AOI KUSANAGI

蒼司の妹。尊敬している兄が武道から離れたのは京のせいだと勘違いしており、京を敵対視している。かなり気の強い少女。そこがまたイイか♡

草薙柴舟
SAISHU KUSANAGI

京の父親。この豪快な親父がどうやって静のような人と知り合えたのかその馴れ初めとかも知りたいですなぁ。結構お茶目でもある。









草薙　静
SHIZU KUSANAGI

京の母親。いつも冷静で、草薙家を影からしっかりと支えている。というか、この母がいないと草薙家ってかなりヤバイと思う…。美人♡

イベント原画



京とユキのツーショット。いつもは照れくさいのかあまりユキをかまっていない京だが、心の底では彼女のことをすごく大事に思っているのだ。



アテナ&ケンスウVS京&ユキのテニスイベント。京って意外とスポーツ苦手…？



いきがかり上、真吾、ユキ、アテナとともに東京へ。アテナのはしゃぎようがなんとも可愛い。

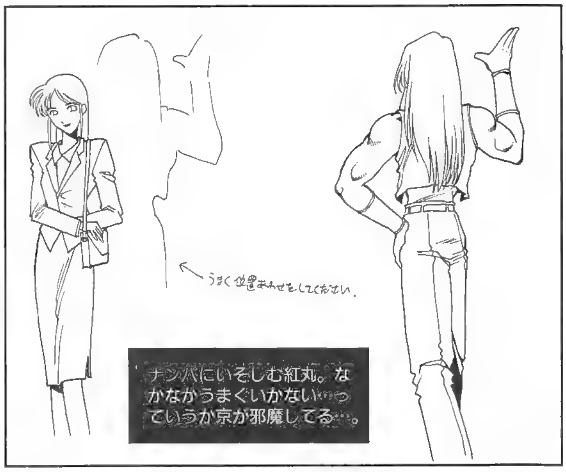


ユキとアテナの水着姿が拝めるダブルデート。うさぎ印の浮輪がグッド。

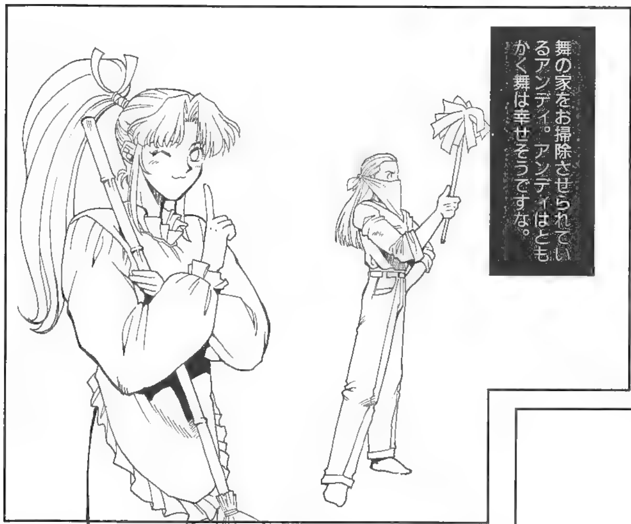

紅丸がある女性を真剣に好きになった。本気モードの紅丸の恋の行方やいかに?


おおっと、いったい何があったんでしょうか?? 真吾負傷。無茶するから…。

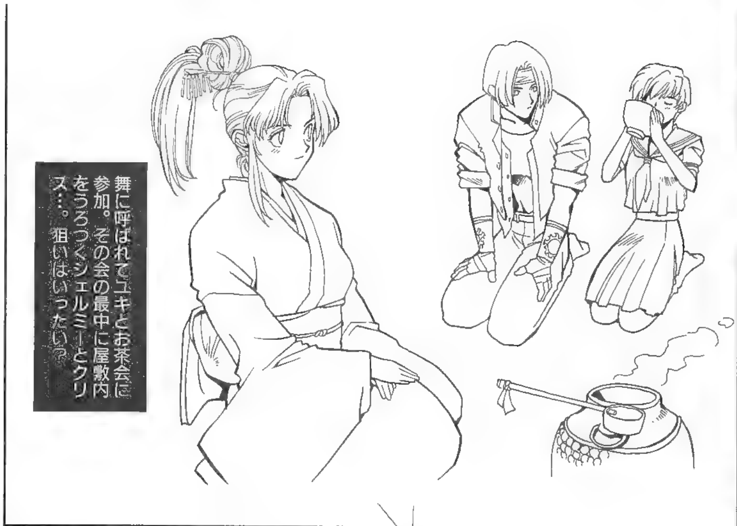

大門もある美人な助教授に恋をした。京と真吾が間をとりもとうとするが…。
マドワク
マドワク


うまく位置あわせをしてください。
ナンパにいそしむ紅丸。なかなかうまくいかないっていうか京が邪魔してる…。


大学で部員に稽古をつけている大門。ちゃんと彼の相手ができる者がいないようだが…。



舞の家をお掃除させられているアンディ。アンディはともかく舞は幸せそうですな。



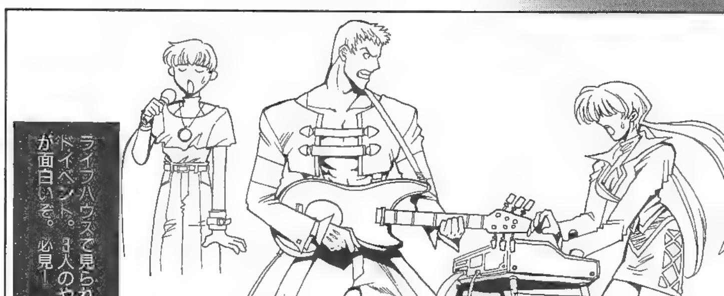
舞に呼ばれてユキとお茶会に参加。その会の最中に屋敷内をうろつくシェルミーとクリス…。狙いはいったい？



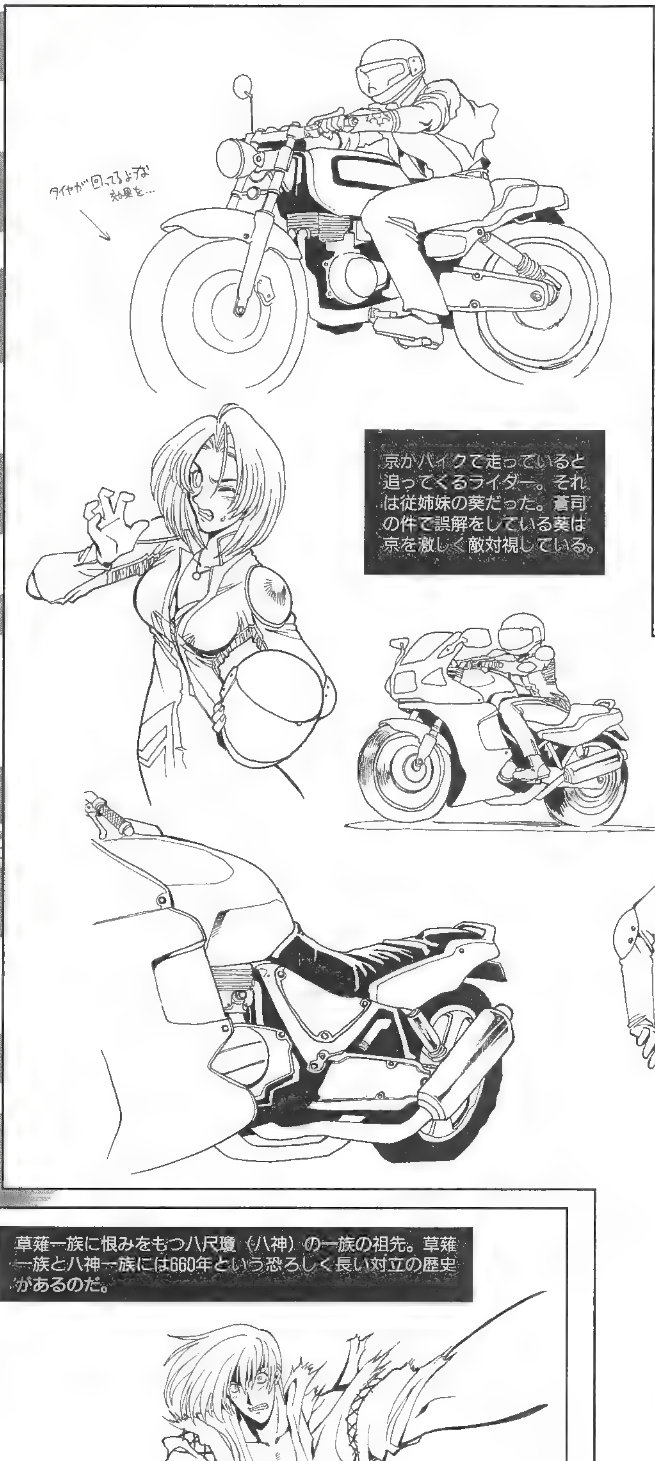
ファッションショーを開催するデザイナー、シェルミー。その中でユキに握手を求めてくるがその意図は…？



ちづる三変化。普段着や清楚な巫女姿もいいけどライダースーツ姿の彼女も可愛いね。



ライブハウスで見られるバンドイベント。3人のやりとりが面白いぞ。必見！



京がバイクで走っていると追ってくるライダー。それは従姉妹の葵だった。蒼司の件で誤解をしている葵は京を激しく敵対視している。



蒼司の衝撃の写真。草薙家の者は修行を続けるとこのように鬼になってしまう恐れがあるという…。





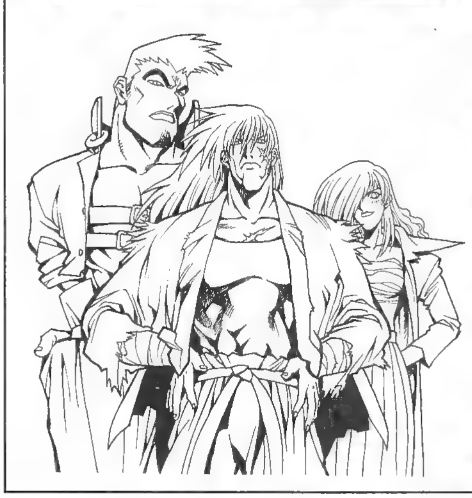
草薙一族に恨みをもつ八尺瓊（八神）の一族の祖先。草薙一族と八神一族には660年という恐ろしく長い対立の歴史があるのだ。



千堂兄弟の末っ子、千堂圭輔。京にあこがれている。病弱で病院に入院している。



しつこく京につきまとう千堂三兄弟。なんていうかまあ、存在感はありますな…ある意味。





これも必見、京と庵のバンド対決！　普段あまり見られない２人の姿にしびれることうけあい。これも宿命の対決のひとつ…？



花束をもって圭輔のお見舞いに現れた順子。兄弟想いの心優しい一面ももっているのだ。

NEO・GEO ROM&CD 売り上げランキング TOP10

10月版

9月16日〜10月15日

『KOF'98』ROM 堂々TOP!! 移植版も含めて KOFシリーズ強し!!

順位	タイトル	コメント	発売日	ポイント
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS ROM	ROM版ではラスボスのオメガ・ルガールが使用可能！ めっちゃ強いっす。MVSでは使えないので注意だぞ！	'98.9.23発売	3,114P
2	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS CD	サバイバルモードではCPUの出現順が決まっている。連続技も含めて9月号に載っているので参照しよう！	'98.7.23発売	2,021P
3	メタルスラッグ2 CD	アートギャラリー中で約10分間コントローラを放っておくとスクリーンセーバーが起動する。全種類見れるかな？	'98.6.25発売	1,541P
4	〜幕末浪漫〜月華の剣士 CD		'98.3.26発売	943P
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 CD		'97.10.30発売	615P
6	メタルスラッグ2 ROM		'98.4.2発売	552P
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル CD		'97.3.30発売	416P
8	ブレイジングスター ROM		'98.2.26発売	300P
9	〜幕末浪漫〜月華の剣士 ROM		'98.1.28発売	217P
10	餓狼伝説3 CD		'95.4.28発売	105P

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10 ソフマップビル
☎03-3253-3030
ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06-634-4020
4号店☎06-634-5820
7号店☎06-634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉
カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4 JMビル1F
☎03-5680-5290

他、加盟店76店舗

PS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	451P	'98.8.27発売
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND	398P	'98.6.25発売
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	315P	'98.5.28発売
4	リアルバウト餓狼伝説〈ザ・ベスト〉	194P	'98.7.23発売
5	真説サムライスピリッツ武士道烈伝〈ザ・ベスト〉	97P	'98.7.23発売

SS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション	298P	'98.10.1発売
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	201P	'98.3.26発売
3	リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション	179P	'98.8.6発売
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	150P	'97.12.23発売
5	サムライスピリッツベストコレクション	118P	'98.8.6発売

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

今月のソフト人気ベスト10

順位（前回）	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位（1）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	1,272P
2位（2）	〜幕末浪漫〜月華の剣士	SNK	格闘アクション	817P
3位（―）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	504P
4位（4）	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	376P
5位（3）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	345P
6位（6）	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	格闘アクション	289P
6位（―）	侍魂〜サムライスピリッツ〜	SNK	格闘アクション	289P
8位（9）	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	273P
9位（5）	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	250P
10位（―）	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	218P

総評

今月の1位も、やはり『KOF'98』がゲットしました！ 先月ほどではないですが、2位に約450ポイントもの差をつけています。"これまでのKOFシリーズの集大成のように思う"という意見が数多く見られます。これからの票の伸びにも期待できますね。いつまで続く、KOF天下！

続く2位は、続編が発表された『月華』です。1位との差もありますが、3位との差も300ポイント以上あります。もうすぐ続編が発売されますし、KOF天下が再び覆される日がくるかも…!?

『'96』は、久々にベスト3にランクイン。キャラ、音楽、ストーリーなどがよいという意見が多いです。色々と惹かれる要素がつまったゲームなんですよね。CD版のロード画面も魅力の一つ。

4位は変わらず『RB』がキープ。これも息の長いソフトですね。累計でも、2位に浮上しました。ゲーム性、ストーリー、キャラ、すべてにおいて全体的に好評なのが、息が長い理由でしょうか。応援しているファンが一番熱いソフトでもあります（笑）。これからもどんどん盛り上げてください。

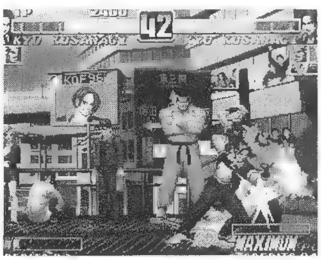
前回はランク外だった『侍魂』『真サム』がベスト10内に返り咲き！ 他シリーズの人気が高まっているこの頃ですが、サムライシリーズも負けていません！

累計では、『RB』が2位に、『'98』が10位になるなど、変動が数多くありました。月間ベスト10には入っていないものの、着実にポイントを伸ばしている『風雲STB』『メタスラ2』などのソフトが順位を上げています。これらのソフトも要チェック！

これからも、どしどし投票してください!!



先月ほどの差はないものの、やはり'98強し！ 楽しんでる？



'96は久々のベスト3。音楽はシリーズ最高の声高し

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ベスト10!

『KOF'98』独走態勢!! あとを追う『月華』はどこまで伸びる!?

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!! どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう！

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

今月のソフト人気ワースト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	284P
2位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	228P
3位(1)	侍魂〜サムライスピリッツ〜	SNK	格闘アクション	207P
4位(8)	〜幕末浪漫〜月華の剣士	SNK	格闘アクション	179P
5位(4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	164P
6位(4)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	格闘アクション	87P
7位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	75P
7位(—)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	75P
9位(9)	餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	72P
9位(—)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	72P

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だ！ 勇気ある投票待ってます!!

NF WORST 10!

このコーナーの存在について、さまざまな意見が寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断（笑）のコーナーではありますが、みなさまの勇気ある一票をお待ちしています♡

【読者の一言】

〈リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS〉

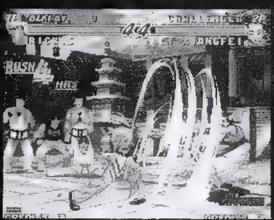
勝利デモ（というより試合と試合の合間）がないので、対戦後に勝っても喜びにひたる時間がない。ゲーム性を悪いとは思わないが不満だ。しかも疲れる……。

●PN／ラルフ・庵・シエル（愛知県）

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〉

キャラクターを作るよりも先にストーリーを立てて、そのストーリーに合わせてキャラクターを設定すると、ゲームを作りやすいんですよね。KOFは、その逆なんですよね。

●PN／くたくた（京都府）



勝つとどうしても連戦になってしまうRB2。スピーディだけど疲れる…？

【読者の一言】

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'98〉

なんといってもすばらしいのは、目立って弱いキャラがほとんどいない。目立って強いやつはいるが、気合いでカバーしきれる程度。バランスはシリーズ中もっともいいんじゃないかな。

●PN／ラルフ・庵・シエル（愛知県）

これって『本当のKOF』って感じがします。もしくは『KOFの最終形態』（?）。

●PN／葉月一七（神奈川県）

〈〜幕末浪漫〜月華の剣士〉

システムでは弾きと昇華がいいです！ 音楽も好みなんですよ♡ 次回作が楽しみです。

●PN／鳳凌葵（千葉県）

キャラがそれぞれ個性的で、ステキです。未だにハマってます。

●PN／月美華鈴（大阪府）

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〉

ステージやBGMが、そのチームごとにピッタリだったし、キャラクターや勝利メッセージの台詞もすごくよかったです。

●PN／草伽さくら（山形県）

全体的にバランスがとれて、CD版だとEDがいつでも見れた。あと、香澄がいる（重要）。

●澤飯智行さん（石川県）

〈リアルバウト餓狼伝説〉

このゲームを超える格ゲーはないと思う。エンディングでギースに手を差し延べるテリー（とアンディ）、それを振り払うギース。あれこそが真の格闘であり、餓狼だと思う。

●PN／音庵（愛媛県）

音楽も好きだし、ゲーム性も好き。EDも好き。好きだらけだよ。

●PN／みちいん（高知県）

〈侍魂〜サムライスピリッツ〜〉

人がまっぷたつに斬れる♡ 血がしぶく♡ 和服もよろし。ビバ日本。

●PN／雲梯一穂（千葉県）

お便り募集

このコーナーはみなさんの投票が命♡ アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、好きじゃないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。ゲームについてのコメントも募集中！ 熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉
〒112-0005
東京都文京区水道
2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	7,222P
2位(3)	リアルバウト餓狼伝説	6,791P
3位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	6,732P
4位(4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	6,659P
5位(5)	〜幕末浪漫〜月華の剣士	5,792P
6位(6)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	5,119P
7位(7)	サムライスピリッツ天草降臨	4,880P
8位(8)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	4,337P
9位(9)	真サムライスピリッツ	3,546P
10位(11)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	3,108P
11位(10)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	2,421P
12位(16)	侍魂〜サムライスピリッツ〜	1,794P
13位(15)	風雲スーパータッグバトル	1,771P
14位(12)	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	1,744P
15位(13)	餓狼伝説3	1,700P
16位(14)	餓狼伝説スペシャル	1,666P
17位(19)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	1,661P
18位(18)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	1,493P
19位(17)	サムライスピリッツ	1,419P
20位(21)	メタルスラッグ2	1,142P
21位(20)	天外魔境真伝	966P
22位(22)	マジカルドロップII	854P
23位(23)	ブレイジングスター	786P
24位(23)	パルスター	698P
25位(25)	龍虎の拳2	671P
26位(26)	メタルスラッグ	665P
27位(27)	わくわく7	584P
28位(28)	NINJA MASTER'S	480P
29位(29)	ワールドヒーローズパーフェクト	460P
30位(30)	ティンクルスタースプライツ	415P
31位(32)	餓狼伝説2	398P
32位(31)	ソニックウィングス3	391P
33位(33)	KOF'96 NEO・GEO Collection	372P
34位(34)	マジカルドロップ2	366P
35位(35)	パズルボブル	362P
36位(36)	BREAKERS	321P
37位(37)	ビューポイント	317P
38位(38)	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	309P
39位(39)	ギャラクシーファイト	280P
40位(40)	ステークスウィナー	248P
41位(41)	ビッグトーナメントゴルフ	236P
42位(45)	餓狼伝説	209P
43位(42)	超人学園ゴウカイザー	187P
44位(43)	ソニックウィングス2	173P
44位(44)	ダブルドラゴン	173P
46位(46)	神凰拳	165P
47位(47)	ステークスウィナー2	149P
48位(48)	マネーアイドルエクスチェンジャー	128P
49位(49)	風雲黙示録	115P
49位(50)	龍虎の拳	115P

ネオジオトピックス

ショウ

東京ゲームショウ秋 SNKブースは ネオポケ三昧!!

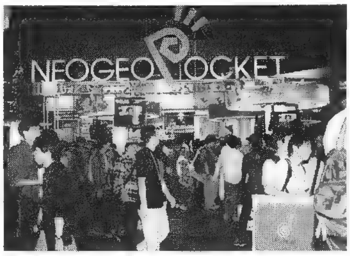
去る10月10日、11日の両日、千葉・幕張メッセにて『東京ゲームショウ'98・秋』がおこなわれた。遊びにいった人も多いんじゃないかな?

毎回、新作ゲームがもりだくさんなゲームショウだが、SNKブースではネオジオポケット(以下、ネオポケ)各種&ネオポケ用ソフト各種と、ネオジオ版『KOF'98』が展示されていたぞ。

アーケードでも未だ大人気の『KOF'98』にも多くの人が行列を作っていたが、今回のSNKブースの注目作はやはりネオポケ。

『キング・オブ・ファイターズR-1』をはじめ、『めろんちゃんの成長日記』『ネオジオカップ'98』『連続パズル つなげてポンッ!』など、ネオポケと同時発売予定のソフトがすべてフリープレイできたのだ。中でも『R-1』はすごい人気で、数多く設置されていたにもかかわらず、一日中プレイする人が絶えなかったぞ。

他にもネオポケの周辺機器や、ストラップなどのアクセサリー、カラー版のネオポケも展示されていた。これらは129Pで紹介しているので、そちらを参照してね。なお、周辺機器はNFで通信販売をおこなっているぞ(141P参照)。



ネオポケのロゴが目立ったSNKブース。両日とも満員御礼!


大きなキャライラストが目印だったR-1。人の入りも最高!!

ブース内のステージでは、ネオポケのライブショーがおこなわれた。現役女子高生によるネオポケ体験レポートや、本格的なDJやダンサーによる迫力のストリートライブなどで、ネオポケをおしゃれに演出していたのだ。ネオポケを持って街を歩くのが楽しくなりそうなライブだったぞ。

また10日には、千葉麗子をゲストに迎え、SNK開発部によるトークショーもおこなわれた。人気タイトルの開発部長が登場し、『SNKの謎に迫る』と称していろんな話を聞かせてくれたぞ。まず『KOF』が生まれたいきさつが語られ、続いて『月華』第二幕の新キャラの紹介がおこなわれた。この日が初公開ということで、集まったファンも注目していたぞ。

特に新キャラの一人真田小次郎は、PS版のストーリーに深く関わってくるキャラという話も…。PS版をプレイすれば、『月華』第二幕のストーリーが一段と奥深いものになるらしいぞ。月華ファンならば、どちらもプレイするしかないね!



ネオポケのおしゃれな面が強調されたストリートライブ

さらに、今後SNKキャラを使った家庭用ソフトを色々作れたらいいな、という話も出た。今のところ、具体的には何も決定していないということだが、SNKファンには楽しみな話だ。

他にもいろんな話が語られたが"ここだけの話"ということだったので、ここではこれ以上紹介することはできない。まさにその場にいた人だけの特典というわけだ。話を聞けた人はラッキーだったと思って欲しい。

その他、ブース内では両日ともVTRが流されていた。ネオジオポケットのプロモーションビデオをはじめ、PS版『ATHENA』やMVS版『月華』第二幕の最新映像の他、『KOF』がドリームキャストに移植されるという告知もあったぞ。

特に『ATHENA』の映像は、以前のプロモーションビデオよりも数倍きれいになっていたようだった。こちらも新しい情報が入り次第紹介していくので、楽しみにしていてね。

今後も色々なゲームが発売されるSNKに注目だ!!



10日のみおこなわれたトークショー。開発秘話もちらほら…

ライブ

おなじみ橋本さとし クリスマス直前 ライブ公演決定!!

テリー・ボガード、キム・カッファン役などでネオジオファンにはすっかりおなじみの橋本さとしが、クリスマス直前に、大阪でライブをおこなうぞ!

今年は、いろんなドラマや映画に出演したりと、役者としての面が目立っている彼。フルボリュームのライブはおよそ一年ぶりということだ。彼の熱いロック魂に久々に触れられるこの機会、いやがおうでも期待が高まるね。

橋本さとしのライブは、どこまでも熱いロックと、大阪人ならではの面白いMC(しゃべり)が売り。一度でもいったことがある人なら分かると思うが、そのギャップがまた楽しくて、クセになりそうな感じなのだ。

今回のライブは、12月22日、23日の2日間おこなわれるが、その2日ともがまったく違った構成になるらしい。ファンならば、ぜひ両日ともいきたいところだね。

今年のクリスマスは、橋本さとしと一緒にロックで燃えてみよう! 楽しめること間違いなしだぞ!

橋本さとしライブ
『帰ってきたウルトラロック』
日時:'98年12月22日(火)「地獄のお使い」/19時開演
12月23日(水・祝)「天国への段階」/17時開演
場所:大阪・梅田HEP HALL
料金:1日券・3千円/2日通し券・5千円
前売開始:11月15日(日)
問い合わせ:㈱キューブ(03-5485-8886)

公演

山西惇出演の『止まれない12人』全国3ヵ所で上演!!

ビリー・カーンや風間火月役でおなじみの山西惇の出演する舞台が、年末~年始にかけて上演されるぞ!

タイトルは『止まれない12人』。暴走した超特急に乗り合わせた人たちがくり広げる、息もつかせぬ大爆笑サスペンス物なのだ。

今回の舞台では、山西は自ら演出補もしている。どんな舞台になるのか、今から楽しみだね。

公演は、プレビューを含め全国3ヵ所でおこなわれる。最初のびわ湖ホールでのプレビュー公演は、最終通しリハーサルを特別に公開するもの。舞台セットなどの演出の一部が他公演とは異なるが、作品の最終仕上げに立ち会えるというおいしい企画だ。舞台に興味のある人なら、いって損はないぞ!

この機会に、役者・山西惇を充分に堪能しよう!

『止まれない12人』

【特別プレビュー公演】
日時：'98年12月12日（土）、13日（日）
場所：滋賀県立芸術劇場びわ湖ホール
料金：3千円（全席指定）
問い合わせ：びわ湖ホールチケットセンター（0775-23-7136／10時～19時）

【東京公演】
日時：'98年12月17日（木）～30日（水）
場所：全労済ホール SPACE ZERO
料金：4千円（全席指定）
問い合わせ：㈱スペース・ゼロ（03-3375-6741）／G2プロデュース（03-5333-7576）

【大阪公演】
日時：'99年1月12日（火）～18日（月）
場所：MIDシアター
料金：4千円（全席指定）
問い合わせ：G2プロデュース（03-5333-7576）

収録

入魂のリムルルCD 神谷けいこインタビュー!

続々と人気キャラが登場している『SNKキャラクターズサウンズコレクション』。今回は、12月2日発売のVOL.9『リムルル』の収録現場にお邪魔して、リムルル役の神谷けいこにコメントをいただいてきた。リムルル＆神谷ファンは必読だ!!

――収録の感想を聞かせてください。

「すごく難しかったです。全部一人芝居で、ママハハとしゃべりながら話が進んでいく時でも、実際にはそばにいないのにいるつもりで演じなきゃいけなくて。でも、やりがいがありました。

最近特に愛着が沸いて、リムルルにすごくのめりこんできて。それこそ普段からリムルルの口調が出たり（笑）。リムルルが私に伝染ったというか、すごく近くなったという感じなんですよ。

リムルルファンの人は怒るかもしれないけど、私にとってリムルルは分身です（笑）。甘えん坊な部分や、見え隠れする気の強さなど、共感するところがありますね。

今回は12歳の春～15歳の冬の話なんですが、その時間の経過を意識して演じました。CDを聴きながら、強くなっていくリムルルの変化を感じて欲しいです。リムルルをもっともっと好きになってください。ついでに私も（笑）」


リムルルは自分の分身だと語る彼女。CDはファン必聴だぞ－！

ラジオドラマ

『月華の剣士』第二幕 ゲムドラナイトでドラマ化決定!!

今月情報をお届けしたばかりの『幕末浪漫第二幕 月華の剣士』のラジオドラマ化が決定したぞ！

放送は毎度おなじみ『子安・氷上のゲムドラナイト』のインタラクティブドラマのコーナーで、12月から1ヵ月間に渡っての放送となるのだ。ファンは今からチェックしておこう!!

ラジオの電波が入らないとお嘆きの方にも朗報！ サイトロン・アンド・アートからCD化もされるのだ！ くわしい内容は後日お知らせしていくので情報を待つべし！

また『ゲムドラナイト』は東京放送のみ10月から放送時間が変更しているので注意！

放送日時：毎週日曜日
●東京放送（TBS／東京／954kHz）／深夜24時30分～25時
●北海道放送（HBC／北海道／1287kHz）深夜25時～25時30分
●毎日放送（MBS／大阪／1179kHz）深夜24時～24時30分
●RKB毎日放送（RKB／九州／1278kHz）深夜24時40分～25時10分

イベント情報

『SNKフェアーネオジオポケット体験会』
●モトナワールド船橋北口店
日時：11月14日（土）・10時～23時（OPEN～CLOSE）
所在地：千葉県船橋市本町6-13-9 時田ビル1F
TEL：047-397-1717

『KOF'98ゲーム大会』
●シーガル郡山インター店
日時：11月22日（日）・14時から
所在地：福島県郡山市富田町字権現林19-1 セガワールド内
TEL：0249-61-1721

最新CD情報

SNK Characters Sounds Collection

Vol.8 レオナ



11月18日発売
1,529円（税込）
CD：PCCB-00344
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
予約特典：スーパーピクチャーCD

シリーズ第8弾はKOFの人気キャラ、レオナの登場だ。今回は、レオナの他にラルフも登場するぞ。本人以外の出演はシリーズ初。作戦行動中の会話なども収録されているのだ。2人のファンは必聴だぞ!!

Vol.9 リムルル



12月2日発売
1,529円（税込）
CD：PCCB-00348
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
予約特典：スーパーピクチャーCD

レオナに続いては、侍魂からリムルルの登場。各作品でのテーマ曲の他、神谷けいこによるボーカル曲『笑顔でいるよ』も収録されているぞ。リムルルの魅力がぎっしりつまった1枚だ!!



〈SNKラジオ放送日時〉『ねおちゅぴ』ラジオ大阪・日曜23：30～24：00／ラジオ日本・土曜24：02～24：30／東海ラジオ・日曜23：00～23：30／『SNK一撃！ ネオ・ラ・ジオ』毎日放送ラジオ・土曜24：05～25：00

初心者向け格ゲー講座

講師：ジェイケイ　　DSP-たろりん
修羅騎士　鷹　　モリスケ
蒼炎闘士ゆーち

The Break!!

イエ〜イ、みんな格ゲーやってるか〜い!!
今回のテーマは、『連続技を作ろう』。華麗に大ダメージを与えることのできる連続技は、まさに格ゲーの華！今までできなかった人も、ぜひこの機会に挑戦してみよう。

連続技を作ろう

解析／モリスケ

●連続技の仕組み

連続技というのは、連続して技を当てることを意味している。まずは連続技の仕組みから簡単に説明しよう。

攻撃を当てると、食らった相手は一定時間のけぞり状態となる。のけぞり中は一切の操作が不能になるので、そこに再度攻撃を当てることができれば、相手はガードができないために連続して技がヒットする。これが連続技だ。相手をのけぞり状態にさせ続けることが連続技のポイント。詳しいことは10月号で解説ずみなので、そちらを参照して欲しい。



イタそうな顔でのけぞっている真吾。ここに攻撃を当てれば連続ヒットする

●のけぞり時間の違い

攻撃を当てると相手はのけぞり状態になる、と解説したが、のけぞり状態は当てた攻撃によってその時間が異なる。最近の格闘ゲームでは、通常技は発生が早く威力の小さい弱攻撃、威力は大きいが硬直時間の長い強攻撃、と大まかに分類され、のけぞり時間は弱攻撃を当てた時よりも、強攻撃を当てた時の方が長いことが多い。

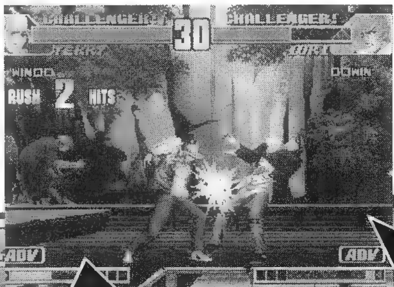
これにより、弱攻撃キャンセルでは連続ヒットしない必殺技でも、強攻撃キャンセルで出せば連続ヒットする、という現象が起こる。のけぞり時間の違いをしっかり把握して、連続技を探すといいぞ。

なお特殊なものでは、弱攻撃なのにのけぞり時間が強攻撃と同じという通常技があったりする（『RBSP』のマリーのジャンプ弱キックなど）。まあ、こんな通常技はほとんどないんだけどね。

●連続技の作り方

では、簡単にできる連続技の作り方を紹介。最も簡単だと思われるのは、ジャンプ攻撃を当ててから着地で地上通常技につなげる、というもの。この連続技は、ジャンプ攻撃をできるだけ低い位置で当て、着地したら極力素早く地上技を出すのがポイント。

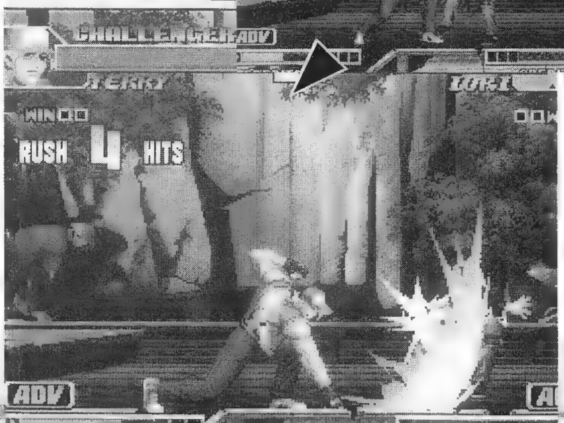
ジャンプ攻撃を低い位置で当てる理由は、着地するまでの時間が短くなり、地上技につなぎやすくなるため。レバー入力は不要なので初心者でも簡単にできる



着地したら素早く地上技を出して連続ヒットさせる。出すのが遅いとつながらない



ジャンプ攻撃は地上技につなぎやすいよう、できるだけ低い位置で当てるのが基本



キャンセルで発生の早い必殺技を出せば、さらに攻撃を連続ヒットさせることがデキル

※上記の内容はすべて編集部調べです。なお、コマンドはキャラが右向きの時のものです。

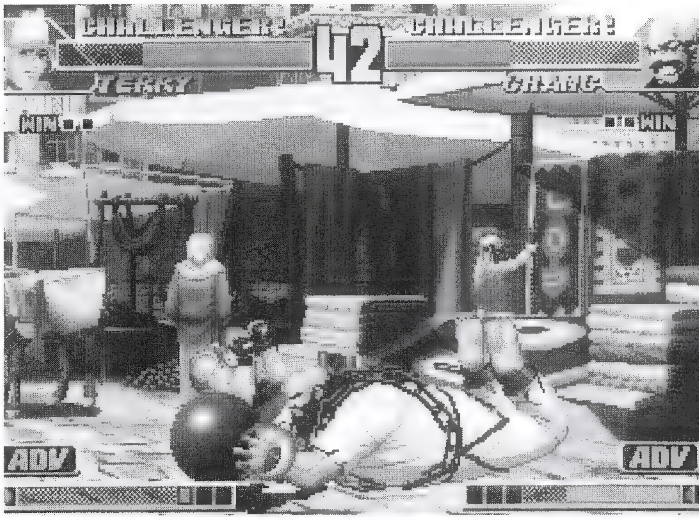
ハズだ。

ちなみに、最近では連続技として成立しているとヒット数が表示されるゲームが多いので、連続ヒットしているかどうかは一目で分かるようになっているぞ。

ジャンプ攻撃から地上通常技へつなげることができたら、今度は地上通常技をキャンセルして必殺技を出してみよう（キャンセルについては10月号を参照のこと）。

キャンセルで発生の早い必殺技を出せば連続ヒットするので、ジャンプ攻撃↓地上通常技↓キャンセル必殺技、という連続技が成立するわけだ。これが連続技の基本的な流れとなる。

また、ジャンプ攻撃からだけでなく、硬直時間の長い技をガードしたあとにでも、地上通常技↓キャンセル必殺技といった連続技を狙えるので、連続技を決めるチャンスは少なくない。オリジナルの連続技を作って、ガンガン決めていこう。


こんな技をガードできたら連続技を決めるチャンス。落ち着いて決めましょう

連続技とは一気に大ダメージを与えられる重要な要素なので、初心者の人でも常に狙いながら闘いましょう。

Q and A

NF攻略陣が質問に答える！

Q 『KOF'98』で、↓↙←↙↓↘→、←↙↓↘→←↙↓↘→の入力が入らなくてとても困っています。コツを教えてください。

●PN／火宵猫美（静岡県）

A このゲームの超必殺技コマンドは、受けつけ時間がわりと長い（特に、←↙↓↘→←↙↓↘→系のコマンドは、入力途中でダッシュできるぐらい）。だから、最初は落ち着いてゆっくり入力し、確実に出せるようになるまで練習するといい。

↓↙←↙↓↘→には注意点が一つある。このコマンドの技は、↓↙←↓→と入力されていれば出る（いわゆる簡略コマンド）。コマンドの後半は、レバーの斜め方向部分を入れなくてもいいわけだ。

しかし、前半の↓↙←は、キッチリ↙を入力しなければならない。というわけで、コマンドの前半は、レバーをグイッと斜めに入れるように心がけよう。これを意識すれば、成功率はグッとアップすると思うぞ。

（DSP－たろりん）

鷹のリアルファイト ROUND5

修羅騎士　鷹　With His Friends

テーマ：やっぱ出た！　『月華の剣士2』

編：そうそう、以前から噂されていた『幕末浪漫第二幕 月華の剣士～』の情報がついに出ましたな。少しだけど。

鷹：少しでも、ネタが出てきただけで嬉しいっすよ。でも他社に全然先越されちゃったのは残念…。

編：う～。システムの話だけど、色々増えたみたいだね。

鷹：ウリである弾きの種類が増えたのはいいんですけど、ガードキャンセル弾きってのは特に驚いたっす。まぁ全体的に見て、一段と駆け引きが楽しめそうって感じかな。あとは、剣質の差がどの程度のものかが気がかりっす。

編：新キャラは骸入れて４人だけど、見た感じどう？

鷹：刹那はなんか狙ってるって気がするんですけど。つーか庵っぽいよ。骸とかいうのは、持ってる武器が禿鷲でしょ。あれ紫鏡じゃないんすか？　高嶺響…ん～分からん。真田小次郎は見た目はいいと思ったけど、なんか女っぽいからチトやる気が…。あっ、そうそうラスボス（？）は予想通りでしたね。もののけ姫みたいな仮面をつけて『黄龍だ！』とかなんとかいってたけど（笑）。

編：鷹は今回も楓かな？　なんか覚醒前の楓を見かけないんだけど…。

鷹：うん、楓。登場デモや勝ちデモでは覚醒前の姿を拝見することができたけど…動かすのはやっぱ覚醒後のみなのかなぁ～？　俺は覚醒後が気に入ってるからいいんだけど、ファンは悲しんじゃうでしょうね。

編：キャラにオプション増えたね。みみずくとか子供とか。あれってもしやママハハやパピィみたいに…。

鷹：とりあえずあのへんな鳥は使えないっぽいっすよ。子供はねぇ～。ちと想像がつかないよ。でもそういうのに限って使えそうな気がするんですけど…。

格ゲー用語解説

解析／モリスケ

メイン部に登場した格ゲー用語を解説するぞ！

のけぞり

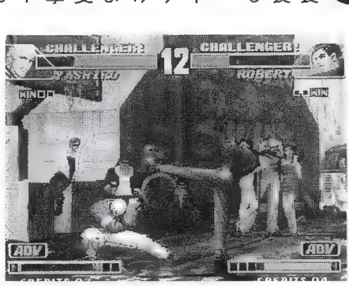
攻撃をヒットさせた際の食らった相手の状態を指す。食らい硬直、食らいポーズともいう。

のけぞっている間は操作不能になるので、さらに追撃することができる。なお、のけぞりは当てた攻撃の種類によってのけぞっている時間が変化する他、アッパー系の攻撃を当てた時に起こるアッパーのけぞり、といった特殊なものも存在する。

硬直時間

技を出したあとは一定時間動けなくなるが、この動けない時間のことを硬直時間と呼んでいる。硬直している間はのけぞり同様操作ができないので、攻撃を受けてしまうことがある。

なお、相手の攻撃をガードした場合でも硬直時間が発生するが、この場合は特に「ガード硬直」と呼ばれる。


攻撃をガードすると一定時間動けなくなるのがガード硬直

連続ヒット

のけぞり状態の相手に連続して技を叩きこみ、連続技として成立させることを指す。

弱・強攻撃

最近の格闘ゲームにおける通常技は、弱と強に分類される場合がほとんど。

弱攻撃は発生が早く硬直時間の短い、空振りしても特に問題のない技が多く、強攻撃は威力は大きいが、発生が遅くて硬直時間の長いものが多い。

コンシューマーハイスコアコーナー

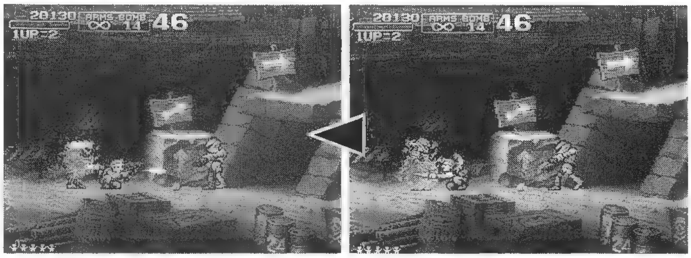
バトル・ハイスコア

今月から第7回ポイントランキング開始!! 初回からKOF'98のハイスコアが続々到着し、熾烈なスタートダッシュ争いがくり広げられたぞ。だが、まだまだ戦いははじまったばかり！ みんなの参加、待っているぞ!!

ハイスコアラーによるスコアリング法伝授

メタルスラッグ2

まず、近接攻撃の硬直の減らし方について。普通、近接攻撃をしたあとは、硬直があるのですぐにガンを撃つことができない。しかし、しゃがみ近接攻撃をしたあとすぐに立ち上がるか、しゃがんだまま後ろを向くと、すぐに次の攻撃に移ることができる。近接攻撃は、なるべくしゃがんで出すようにしておこう



そのあと立つか後ろを向くと、すぐに弾を撃てるようになる

武器についてだが、基本的にパワーアップガンは取らない。また、MISSION6以外は手榴弾、キャノン、ミサイルなどは使わない。

MISSION1

ツボの入った荷台は、ラクダに乗った状態で上に乗ると点がモリモリ入る。

ミサイル車では残りタイムが7秒になるまで稼ぐ。そのあとは急いで進む。途中の捕虜は助けるが、捕虜が出すアイテムは取らずにいこう。

ボス戦では片側の翼のみを破壊しておき、捕虜が2人出てくるのを待つ。

MISSION2

ミイラは、ハンドガンを2発当てても、斬れる回数は変わらない。これを利用すると1体につき200点稼げる。

MISSION3

盾を持っている兵士は、盾を近接攻撃で壊してから倒す。後半のミサイル戦車では残りタイムが7秒になるまで粘り、その後一気にボスのところへ。ボスは、出現時に近くにいくと火の玉を出してくるので、これを撃って稼ぐ。

MISSION4

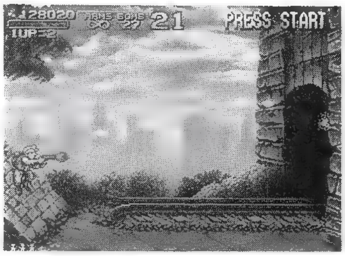
パワーアップガンは取らずに進み、弾薬補充アイテムで得点を稼ぐ。

船があるところでは、1隻目は稼ぎにくいのですぐ破壊していい。2隻目では近接攻撃でザコを倒して稼ぐ。

ミサイル戦車では、残りタイム5秒まで粘る。

MISSION5

トンネル入り口では、画面を最後までスクロールさせなければ戦車が出てこないので、この状態でショットを撃てば捕虜を簡単に助けられる。



トンネルの捕虜は、この位置でショットを撃てば助けられるぞ

トンネル内の最後の電車は、画面左端にいき、近接攻撃の硬直をキャンセルする技を駆使して、ハンドガンのみで破壊する。

ボスは、メタルスラッグに乗り降りした時の無敵時間を使えば簡単なので、バルカンのみで倒す。

MISSION6

前半に出るミサイルは、ハンドガンを撃ちながらジャンプして稼ぐ。

●TBG・カンマ・鹿児島県

リアルバウト餓狼伝説2（ジョー・ヒガシ）

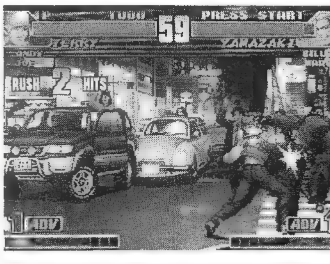
弱スラッシュキックかジャンプCで近づき、近距離立ちB→キャンセルスラッシュキックを数回くり返す。そのあと、しゃがみA・B・↘+C→キャンセル黄金のカカトを何度か決めて気絶させる。気絶したらスクリューアッパーでKOする。

●うしくん隊員壱号・北海道

KOF'98（餓狼チーム）

使用キャラはテリー。

試合開始と同時にダッシュで相手に接近し、近距離立ち弱キック→キャンセルバックナックル→キャンセルパワーチャージ→ジャンプ弱キックを決め、相手の着地に近距離立ち弱キックを重ねて、以下同じことをくり返す。とどめにはハイアングルゲイザーを使うといい。



前作と同様に、CPUは立ち弱K→バックナックルを食らう

オメガ・ルガールは、パワーチャージ→ジャンプ弱キックのあと、近距離立ち弱キックのタイミングが他のキャラと違うので注意する。

●うしくん隊長・北海道

KOF'98（おやじチーム）

使用キャラは柴舟。強鉈車の得点が高いためだ。

使う連続技は、ジャンプ弱キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル強鉈車or弱闇払い。一度ダウンさせたら、ジャンプ弱キックで跳びこんで再び連続技を狙っていく。鉈車を使った連続技を2回決めたあと、闇払いを使った連続技を決めると、相手は大抵気絶する。そこに大蛇薙を決めてKO。

柴舟1人でストレート勝ちするのは必須条件。

●M, Y-剣魂・千葉県

第7回バトル・ハイスコア ポイントランキング

1位	橘ウキョ～・長野県	231Pts.
1位	ふうまのすずくん・新潟県	231Pts.
3位	月を見るたび思い出せ・兵庫県	206Pts.
4位	うしくん隊長・北海道	186Pts.
5位	M, Y-剣魂・千葉県	91Pts.
6位	うしくん隊員壱号・北海道	46Pts.
7位	高桑敏裕・愛知県	35Pts.
8位	真到漢道・大分県	31Pts.
9位	AE86・熊本県	25Pts.
9位	カムイの戦士・神奈川県	25Pts.

今月のハイスコア

ナコルル(邪天降臨之章)	カムイの戦士・神奈川県	37	ALL
橘右京(邪天降臨之章)	カムイの戦士・神奈川県	38	ALL

真説サムライスピリッツ武士道烈伝(SS)

キャラクター	プレイヤー	レベル	備考
覇王丸(邪天降臨之章)	ふうまのすずくん・新潟県	13	ALL
ガルフォード(邪天降臨之章)	ふうまのすずくん・新潟県	13	ALL
ナコルル(邪天降臨之章)	ふうまのすずくん・新潟県	14	ALL
橘右京(邪天降臨之章)	ふうまのすずくん・新潟県	14	ALL
チャムチャム(邪天降臨之章)	ふうまのすずくん・新潟県	14	ALL
橘右京(妖花慟哭之章)	ふうまのすずくん・新潟県	19	ALL
牙神幻十郎(邪天降臨之章)	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
覇王丸(妖花慟哭之章)	ふうまのすずくん・新潟県	22	ALL

真説サムライスピリッツ武士道烈伝(PS)

キャラクター	プレイヤー	レベル	備考
ガルフォード(邪天降臨之章)	AE86・熊本県	13	ALL
	ふうまのすずくん・新潟県	13	ALL
	森田裕介・東京都	13	ALL
覇王丸(邪天降臨之章)	AE86・熊本県	13	ALL
	ふうまのすずくん・新潟県	13	ALL
ナコルル(邪天降臨之章)	リムラーなバリオ・埼玉県	14	ALL
橘右京(邪天降臨之章)	AE86・熊本県	14	ALL
	ふうまのすずくん・新潟県	14	ALL
チャムチャム(邪天降臨之章)	AE86・熊本県	14	ALL
	ふうまのすずくん・新潟県	14	ALL
橘右京(妖花慟哭之章)	ふうまのすずくん・新潟県	19	ALL
覇王丸(妖花慟哭之章)	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
ガルフォード(妖花慟哭之章)	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
ナコルル(妖花慟哭之章)	リムラーなバリオ・埼玉県	20	ALL
チャムチャム(妖花慟哭之章)	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
牙神幻十郎(邪天降臨之章)	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
牙神幻十郎(妖花慟哭之章)	ふうまのすずくん・新潟県	27	ALL

メタルスラッグ2(NG)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
MARCO	TBG・カンマ	5,572,020	ALL

ブレイジングスター(NG)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ウィンディナ	梶並知記・東京都	52,317,690	6面
DINO246	SHELA・大阪府	37,272,230	ALL
ペプロス	鈴木直登・愛知県	25,008,660	6面

ダック・キング	橘ウキョ～・長野県	1,583,100	ALL
ギース・ハワード	橘ウキョ～・長野県	1,579,200	ALL
タン・フー・ルー	橘ウキョ～・長野県	1,566,800	ALL
不知火　舞	橘ウキョ～・長野県	1,537,200	ALL
秦崇雷	橘ウキョ～・長野県	1,447,500	ALL
キム・カッファン	橘ウキョ～・長野県	1,438,800	ALL
ビリー・カーン	橘ウキョ～・長野県	1,413,000	ALL
チン・シンザン	橘ウキョ～・長野県	1,380,900	ALL
テリー・ボガード	橘ウキョ～・長野県	1,370,700	ALL
山崎竜二	橘ウキョ～・長野県	1,332,500	ALL
ボブ・ウィルソン	橘ウキョ～・長野県	1,327,800	ALL
フランコ・バッシュ	橘ウキョ～・長野県	1,324,000	ALL
ホンフゥ	橘ウキョ～・長野県	1,285,300	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	橘ウキョ～・長野県	1,258,900	ALL
アンディ・ボガード	橘ウキョ～・長野県	1,257,700	ALL
望月双角	橘ウキョ～・長野県	1,256,100	ALL
アルフレッド	橘ウキョ～・長野県	1,218,500	ALL
ローレンス・ブラッド	橘ウキョ～・長野県	1,138,200	ALL
サバイバルモード(スコア) ブルー・マリー	橘ウキョ～・長野県	1,514,000	ALL
サバイバルモード(タイム) フランコ・バッシュ	橘ウキョ～・長野県	4'26'56	ALL

～幕末浪漫～月華の剣士(NG／NGCD)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
玄武の翁（技）	M,Y－剣魂・千葉県	5,551,500	ALL
雪（技）	M,Y－剣魂・千葉県	3,729,600	ALL
御名方守矢（技）	M,Y－剣魂・千葉県	3,573,200	ALL
楓（技）	高桑敏裕・愛知県	3,518,000	ALL
嘉神慎之介（技）	M,Y－剣魂・千葉県	3,415,800	ALL
斬鉄（技）	M,Y－剣魂・千葉県	3,317,500	ALL
直衛示源（技）	高桑敏裕・愛知県	3,197,500	10人目
暁　武蔵（技）	M,Y－剣魂・千葉県	3,044,600	ALL
天野　漂（技）	高桑敏裕・愛知県	3,038,400	10人目
神崎十三（技）	高桑敏裕・愛知県	3,036,100	ALL
一条あかり（技）	小松裕太・千葉県	2,964,900	ALL
鷲塚慶一郎（技）	高桑敏裕・愛知県	2,941,800	ALL
李　烈火（技）	高桑敏裕・愛知県	2,935,700	ALL
紫鏡（技）	高桑敏裕・愛知県	2,637,100	ALL
タイムアタック／楓(力)	月を見るたび思い出せ・兵庫県	40人斬り	—
サバイバルモード／雪(技)	小松裕太・千葉県	77人斬り	—

真説サムライスピリッツ武士道烈伝(NGCD)

キャラクター	プレイヤー	レベル	備考
牙神幻十郎(邪天降臨之章)	カムイの戦士・神奈川県	30	ALL
ガルフォード(邪天降臨之章)	カムイの戦士・神奈川県	33	ALL
覇王丸(邪天降臨之章)	カムイの戦士・神奈川県	35	ALL

THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS(NG)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
エディットチーム	うしくん隊長・北海道	750,500	ALL
餓狼伝説チーム	うしくん隊長・北海道	746,100	ALL
主人公チーム	うしくん隊長・北海道	725,100	ALL
怒チーム	真到漢道・大分県	647,700	ALL
龍虎の拳チーム	うしくん隊長・北海道	646,100	ALL
女性格闘家チーム	うしくん隊長・北海道	604,000	ALL
'97スペシャルチーム	うしくん隊長・北海道	568,000	ALL
おやじチーム	M，Y－剣魂・千葉県	556,200	ALL
キムチーム	うしくん隊長・北海道	525,700	ALL
オロチチーム	うしくん隊長・北海道	496,200	ALL
アメリカンスポーツチーム	真到漢道・大分県	451,900	ALL
サバイバーモード(タイム) テリー・ボガード	うしくん隊長・北海道	7'25'80	ALL

リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS(NG/NGCD)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
山崎竜二	うしくん隊長・北海道	1,620,200	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,577,900	ALL
秦崇秀	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,576,300	ALL
秦崇雷	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,546,400	ALL
李　香緋	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,527,300	ALL
テリー・ボガード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,523,300	ALL
リック・ストラウド	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,503,100	ALL
フランコ・バッシュ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,497,600	ALL
ジョー・ヒガシ	うしくん隊員 壱号・北海道	1,496,000	ALL
キム・カッファン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,491,300	ALL
不知火　舞	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,487,600	ALL
ダック・キング	うしくん隊員 壱号・北海道	1,481,900	ALL
ホンフゥ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,475,400	ALL
チン・シンザン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,465,000	ALL
ブルー・マリー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,447,300	ALL
ボブ・ウィルソン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,430,100	ALL
望月双角	うしくん隊長・北海道	1,425,600	ALL
ビリー・カーン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,424,000	ALL
タン・フー・ルー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,419,800	ALL
アンディ・ボガード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,419,200	ALL
ギース・ハワード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,414,600	ALL
ローレンス・ブラッド	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,341,900	ALL
サバイバルモード/ジョー・ヒガシ	うしくん隊員 壱号・北海道	4'02'16	ALL

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND(PS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ジョー・ヒガシ	橘ウキョ～・長野県	1,631,300	ALL
ブルー・マリー	橘ウキョ～・長野県	1,617,700	ALL
秦崇秀	M,Y－剣魂・千葉県	1,609,000	ALL

ポイントランキングの説明

バトル・ハイスコアでは、読者のみんなから送ってもらった各対象ゲームのビデオをもとにハイスコアの集計をおこなっているぞ（くわしい応募方法は募集要項を参照）。

そして、ここに掲載されているハイスコアを更新、防衛するなどしたプレイヤーにはその都度一定のポイントが加算される（後述のポイント換算法を参照）。このポイント獲得数をみんなで競うのだ！

1回のポイントランキング開催期間は6ヵ月。毎月ポイントランキング途中経過として、獲得ポイントの上位プレイヤーを掲載していくので要チェックだ。そして開催期間最後の月にポイントランキング上位にいるプレイヤーには編集部から記念品をプレゼントするぞ。

そして、今月から新たに第7回ポイントランキングがスタート！　しょっぱなから激しいポイント争いがくり広げられたぞ。

しかし、戦いははじまったばかり。まだまだ先は長いし誰にでも逆転の余地は充分あるぞ。どんどん参加して、ハイスコアを塗りかえてくれ！

半年後に笑うのは果たして誰か!?

ポイント換算法

ハイスコアビデオを送ってくれたプレイヤーには、次の法則でポイントが加算される。

・ハイスコア樹立＆更新
15Ｐｔｓ.（カウンターストップした場合はさらに15Ｐｔｓ.追加）

・ハイスコアを防衛
1ヵ月につき5Ｐｔｓ.

・送ってくれた人全員に
1Ｐｔｓ.（ただし、同じ月に何本ビデオを送っても1人につき1点のみ）

※同じ月に、同じゲームのまったく同点のハイスコアが送られてきた場合は、基本的にその全員を掲載し普通通り全員にポイントを進呈。

今月のお知らせ

前回怒濤の追い上げも届かずあと一歩のところで涙をのんだ橘ウキョ～さんと、ハイスコアは格ゲーだけではない！　とばかりにRPG低レベルクリアデータを大量に送ってくれたふうまのすずくんさんが同点首位!!　激しいトップ争いが初回からはじまっております。

しかし、3位以降には前回ポイントランキング上位組が並んでおり、虎視眈々と上を狙っている状況。新人さんも活躍しており、今回トップの2人も油断はできないぞ。次回もよろしく!!

バトル・ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数（クリアしなくても可）、またはクリアにかかった時間集計とします。乱入は無効。2P側からの開始はOKです。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEO　CD（CDZ）、PS、SSのどれでもOKですが、どれを使用したか必ず明記してください。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。スコアネーム（PN）を書かれていない場合は本名で掲載されることになりますので、ご了承ください。

①ゲームタイトル
②ハード
③スコア
④キャラクター名
⑤ランク
⑥面数（何人目までいったか）
⑦あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑧住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とスコアが同一画面上にあるVTR（VHS）を同封してください。

●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容の録画されていないものは集計できません。

●ゲームランク（レベル）は注意書きがない限り不問ですが、ラウンド数などは初期状態のままで。

●以下のゲームが対象となりますが、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。また、カウンターストップが出たキャラ、モードについては、それが出た月までで集計を締め切らせていただきますのでご了承ください。本文中のスコアで文字に網のかかっているものが、今月のカウンターストップしたキャラ＆モードです。

すでにカウンターストップしたキャラ、モードについては以下に記述します。応募する際はそのキャラ＆モード以外のもので挑戦してください。

①KOF'98（チーム別に募集。サバイバーモードは1番成績のいいキャラのみ掲載。チーム別ハイスコアは既存の12チーム＋エディットチームのそれぞれのものを掲載。エディットチームは1番成績のいいチームのみ掲載。エディットチームに隠しキャラを混ぜるのはOK。なおシングル戦は募集しません）

②RB餓狼伝説2（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）

③月華の剣士（キャラ別に募集。タイムアタック＆サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）
〈カウンターストップ〉
サバイバルモード／玄武の翁

④ブレイジングスター（機体別に募集）

⑤メタルスラッグ2（1番成績のいいキャラのみ掲載）

⑥マジカルドロップIII（各ハードで分け、モード別に1番成績のいいもののみ掲載。おはなしモードはレベル『いきのこり』で攻略敵人数で競う。スコア、攻略敵人数を別に1番成績のいいもののみ掲載）
〈カウンターストップ〉
おはなしモード／いきのこり（SS、PS）

⑦真説サムライスピリッツ武士道烈伝（各ハードで分け、さらにその中でキャラ別に、クリア時の主人公のレベルが1番低いものを掲載。録画は最終ボスの直前からでOK。ボス撃退前のレベルが分かるよう、メニュー画面も必ず録画すること）

⑧RB餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）

この他のゲームでも、過去のハウスコアに掲載されたハイスコアを越えているものについては対象になることがあります。

●スコア集計は、必要事項を明記のうえ、左記宛先まで。

●締切りは11月末日、発表は2月号の誌上にて。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12SKビル202 ㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「バトル・ハイスコア」係



真吾
ドキドキ
ドッキンコ
今日は草薙さんに特訓の成果を見てもらう大事な試験の日だ！
キンチョーするなあ！
でもうまくいけば・・・
カーカー
ここまでよく頑張ったな真吾・・・！
オレやりましたよ草薙さん！
じーーん。。。
生徒手帳
KOF
炎の不条理劇場
ストーリー＆イラスト
藤井みほな
©SNK 1998


よおし！
ここでちょっと予行演習しておこう
えーっとまずは鬼焼きだ！
ガッ
おりゃああ…
あ!!?
すっすみません!!
あわわ
……


ずん
…おいコルァ(コラ)!どこ見てやがる…!
のあお!!! やっやまっ 山崎さんだあァ!!!
どうしよう!!
ク…クールにいこうぜ真吾!!
シュバッ!!
コン…
カスがあぁあ!!!
ひぃいいいっ
ぐいんっ


ザァッ
っ!
ああっ!! 一般人を巻きぞえにしてしまった!!
……
だっ大丈夫ですか!?
うっ
…チンピラ! いきなり何しやがる…!!
うはっ!!! 七枷さんだあぁ!!!
ひゃひゃひゃひゃ!! ドンくせえ野郎だぜ!!
第2話じゃ世話になったなァ!!
あン時の決着をつけてやらァ!!!
NF 98年4月号参照。


ぬおぉぉお…
ちがうんです
七枷さん!!
これはいわゆるひとつの
ゴカイ…
ピカー
おらァあ!!
キュー!!
さっ
あああっ!!!
ぐっ



藤井みほな先生へのファンレターはこちらまで。

宛先 〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「藤井みほなファンレター」係

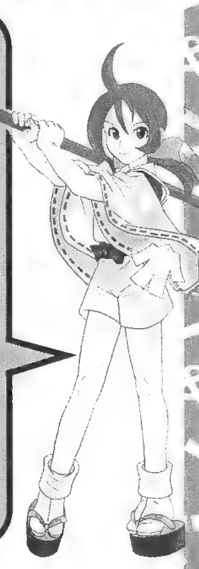

こ…っ
怖い人三つ巴(トライアングル)!!!
ま…まて真吾!!!
ここで逃げ出したら草薙さんの弟子としての名がすたるってもんだ…そうだろ?
けど謝ってすむ連中じゃないし…真吾パニック!
そ…そうだ!
それに俺はこれから草薙さんの試験があるんだ!
だからこんなとこで体力使っちゃったらもったいないしケガするのもなんかヤダしここはひとつ…
いくぜ!!!


真吾ダーーッシュ!!!
ぴゅーっ
うらああァ
真吾……
おまえそれでも俺の弟子か?
正直言って見損なったぜ…
フッ
ガーーン!!!
草薙さん〜〜っ!!!?
いたのォォ!?
真吾の戦いは
男なら戦ってこい!!
これが試験だ!!
ヤダッス!!
みんな怖い人ばかりッス!!
げしっ
ならグローブ返せこの
やだっスー!!!
俺って進歩ねえ〜!!
まだまだ続く…
くだらん。

つづく

君のネオジオゲームの知識が
今ここで試される!!

クイズ×クイズ



ミニクロスワード

Q1 タテとヨコのカギを頼りに下のクロスワードを完成させよう。そして、このクロスワードの中に『る』の文字が何個あるか数えて欲しい。その数がQ1の答えになるぞ!!

1		2	3	■	4
	■	5		6	
7	8	■	9		■
■	10		■	11	12
13		■	14		
15				■	

タテのカギ

1.ゲーム中にスタートボタンを押してゲームを一時止める
2.負けてしまうこと。○○がつく
3.マチュアがルガールに対して言うセリフ。『○○○にしてあげますわ』
4.格闘技を極めるために日々精進に励む者
6.ゲームでは○○○○が多いけど、大抵日本語しゃべれるんで大助かり
8.めでたく復活したKOFの元祖ボス
12.ユリはこれで敵の頬を叩きまくり♥
13.チョイが使う技の名前の中にはある動物名が入ることがある。その動物名は？

ヨコのカギ

1.期待のニューハード『ネオジオ○○○○』
5.出かける際にはこれとハンカチを忘れずに
7.正攻法ではないやり方
9.人を好きになるとこの状態に
10.ラルフの好きな食べ物
11.勝負に勝っても○○の心は忘れずに
13.イギリスでナイトの称号を有する人の名の上につける敬称。卿
14.ギースといい幻十郎といい、SNKのゲームには○○○の男性キャラが多いような…
15.ナコルルとリムルルをあわせて何と呼ぶ？
14.予定。『今日はする○○だったのに』

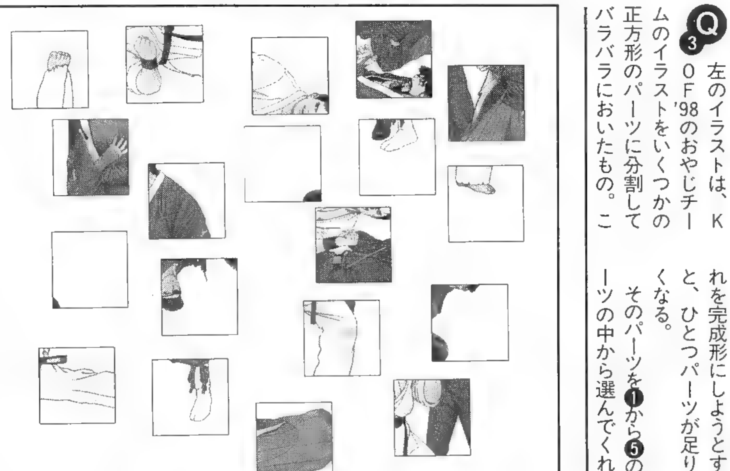
NFクイズ

Q2 記念すべきネオジオフリーク創刊号の表紙を飾ったキャラは次のうち誰？

❶ユリ・サカザキ
❷八神庵
❸ナコルル&リムルル
❹ジョー・ヒガシ
❺麻宮アテナ

イラストパズル

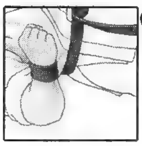
Q3 左のイラストは、KOF'98のおやじチームのイラストをいくつかの正方形のパーツに分割してバラバラにおいたもの。これを完成形にしようとすると、ひとつパーツが足りなくなる。そのパーツを❶から❺のパーツの中から選んでくれ！

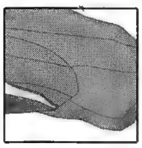


❶


❷


❸


❹


❺


キャラ会話クイズ

Q4 次のキャラクターボイスを並んでいる順番につなげるとある会話が成立する。それは後述の❶から❺のどれになる？

ユリの『KOF'94、'95』の挑発ボイス→ロバートの『KOF'94～'98』の挑発ボイス→ユリの『KOF'96、'97』の勝利ボイスの一つ→ロバートの『KOF'96～'98』の緊急回避&ダウン回避ボイス。

❶「あんたばかぁ～?」「ぼちぼちでんなー!」「こっち、こっちー!」「ほな行きまっせーー!」
❷「こっち、こっちー!」「どないしたんや?」「サドビス、サービス!」「ハッ!」
❸「パピッとやっつけちゃうぞ!」「どないしたんや?」「こんのぉ～ー!」「まあざっとこんなもんや!」
❹「こっち、こっちー!」「どないしたんや?」「初めてだから優しくしてね」「ハッ!」
❺「あんたばかぁ～?」「クックックッ…ほざくか…」「サービス、サービス!」「何やってんねん!」

イラストクイズ

Q5 次のテリーのイラストは餓狼伝説シリーズのどの作品のもの？



❶餓狼伝説2
❷餓狼伝説スペシャル
❸餓狼伝説3
❹リアルバウト餓狼伝説
❺リアルバウト餓狼伝説2

シルエットクイズ

Q6 ズバリ、このシルエットのキャラクターはいったい誰？

❶暁　武蔵
❷藤堂竜白
❸柳生磐馬
❹王虎
❺直衛示源



間違い探し

Q7 次の2つのイラストは右のイラストと左のイラストで何ヵ所か違っているところがある。いくつ違うところがあるか、次の番号から選んでくれ！　なお、印刷による汚れや色の濃淡の違いは間違いに含まないぞ。

❶1　❷2　❸3　❹4　❺5



イラスト／石田あきら

公式&ヒント

各問題を解いて出た数字を次の公式に当てはめよう。そして出た数字が今月のネオジオフリークのページ数となる。そのページを見つつ、今月の最終問題とあわせて考えれば今月の答えが出てくるゾ。

あとは応募方法を見て、その答えと必要事項をハガキに書いて送ってくれ。

今月の公式

Q①×Q②×Q③×Q④+Q⑤+Q⑥+Q⑦=今月の答えのヒントが載っているNF12月号のページ数

今月の最終問題

公式を解いて出た数字のページのタイトルは何？

クイズ×クイズ応募方法

官製ハガキにクイズ×クイズの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先までご応募ください。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
「12月号クイズ×クイズ」係

締切りは12月9日（必着）。発表は2月号誌上。正解者の中から10名様にネオジオグッズをプレゼントします。

10月号クイズ×クイズの答え　鬼はりて

1 カ		2 カ	3 ネ	ツ
4 ワ	5 イ	ラ	ー	
6 イ	ナ		7 ム	8 ダ
9 タ	ズ	10 ネ		ツ
	11 マ	ジ	ツ	ク

下の各問題の答えを公式にあてはめると、出る数字は20。10月号20ページで紹介されているキャラはユリ。ユリのCボタン投げは鬼はりて。

今回の正解率は驚愕の低確率14.1%！　キャーッ!!　みなさんQ2で間違えてました。『牙』は4画ですよ～。ごめん、難しすぎたかな？

Q1:3/Q2:15/Q3:3/Q4:2/Q5:1/Q6:3/Q7:2/Q8:5/Q9:2/Q10:4/Q11:4/Q12:2(背景中央上部の白い曲線の数、麻雪の左の靴に書いてある線の有無)

10月号クイズ×クイズ当選者

常世田優・埼玉県/市橋カコ・京都府/下山正樹・広島県/森岡直弥・香川県/千田康博・岩手県/加藤竜太・埼玉県/佐藤廣美・宮城県/鈴木裕介・茨城県/山下順也・北海道/須藤賢・東京都(敬称略)

Welcome To PaoPao Cafe!

読者通信欄

パオパオカフェへようこそ！

ありがとうママパパ

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集！楽しいお手紙まってます!! よろしくねっ、ママパパ♡

対戦したいといえない隠れゲーマーのつらさ

少し前の夏休み、部活のみんなで合宿にいった時の話です。

宿泊先の旅館に到着し、ミーティングのため、男子の部屋に全員集合しましたが、そこで私が目にしたものは、おそらく男子が持参したのであろうPS、SS!! そしてその脇に並ぶのはSNKの格ゲーのソフトの数々!! 「今晩泊めてくれ！」といいたくなった私は不純でしょうか？

しかし、ゲームをやっているということをみんなに知られたくないため、私は黙ってその部屋を去りました。

次の朝、洗面所で出くわした顧問が「昨晩男子と対戦して負けたんだ。くやしー！」と、私の気持ちも知らずに楽しそうに話しました。

くやしいのは私の方だァ～（泣）！ 何で私、隠れゲーマーやっているんだろう。

★PN／Yoshimi（山形県）

編：確かに「女のくせに」とか発言する心ない男性ゲーマーもいるようですが、大部分は性別問わず快く迎えてくれるはず。どういう理由で隠れゲーマーをしているのかは分かりませんが、次は勇気を出して申してではどうでしょうか？ きっと男子もいいゲーム仲間になってくれることでしょう。（中嶋）

特典のポスターがつかない？ちゃんとチェックして

8月27日、私はずっと前から楽しみにしていたPS版『KOF京』を買いにいきました。あらかじめ予約していたので無事手に入れることができましたが、なぜか初回特典のポスターがついてきませんでした。

何で？ だって、ポスターがつくって聞いたから予約までしたのに…。ショックでした。店員さんにポスターのこと聞こうかなと思ったけど、人がいっぱいいたので恥ずかしくて聞けませんでした。

そこで店員さんに一言！ ソフトに特典がつくかどうか、事前にちゃんとチェックしてください。客の方からいわなくても（私はいえないけど）お店の方から出してくれないと…。お願いします。

でも、私はもうそのお店で



●PN／柳けふ（大阪府）
確かに1回きりにするのは惜しいキャラだよね。でも何回も復活しても、それはそれで怖いよな…。



●PN／ばらスィー（東京都）
さりげなくセクシー（笑）。清姫の中にいるのって誰？ 出してあげないとかわいそうだよ（笑）。

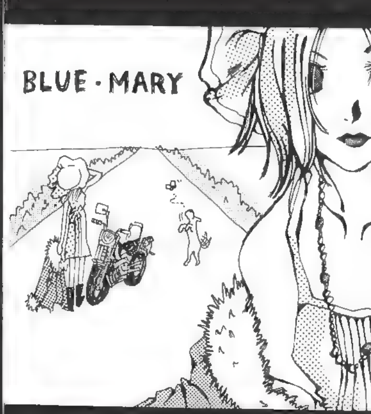


●PN／清白アキ（茨城県）
プレイヤーには兄貴の方が人気高いんだよね。女の子ファンが多いのは弟…うーん、選べん（笑）！



●PN／月也綾人（神奈川県）
そっか、KOF京だとギースとビリーと一緒にチーム組めるんだね。2人のファンはやるしか!?

PaoPao賞



★PN／椙原チナミ（愛知県）
休日のマリーちゃんかな？ 女の子らしくて可愛いねっ♡ しかしスカートでバイクはつらいぞ（笑）。

一切買わないことにしました。だって、また特典がつかなかったらいやだからです。

●PN／みいちゃん（埼玉県）

編：特典とはいえ、自分から請求するのは恥ずかしいと感じる人もいるのでしょうね。そんな時は店員さんの方から申しでて欲しいものですが、やっぱり店員さんだって人間です。忙しくてつい忘れてしまったのかも知れないし、あるいはポスターを切らしていたのかも知れませんよ。恥ずかしいし、向こうの落ち度なのに、という気持ちは分かりますが、自分の要望を相手に伝えることは決して恥ずかしいことではないと思います。（中嶋）

祖母同伴で対戦する勇姿に周囲の視線はくぎづけだ！

先日、祖父母と外食をした帰り道、ゲーセンの前を通りかかった瞬間どうしても『KOF'98』がやりたくなった。「ちょっとゲーセンに寄っていくから先に帰ってて」といったのだが、祖母は「こんな夜遅く（午後8時ごろ）に一人で帰るなんて駄目よ。私がついていってあげるわ」といいだしてきかない。それでも、何としてもゲームをやりたかった私は仕方なく祖母とともにゲーセンに入った。

老婆の見守る中対戦に没頭する自分の姿たるや、きっと異様以外の何者でもなかったに違いない。プレイしながらも、周囲の視線を痛いほど感じてしまった。

その強烈な視線に耐えられるはずもなく、半ばわざと負けて早々に引き上げた。かんべんしてよ、ばあちゃん。

●PN／和魂（東京都）

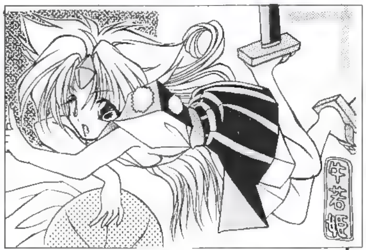
編：実にほほえましい光景ですの〜。これでおばあちゃんが声高に応援までしてくれたら、一躍ゲーセンのスターになれること請け合いですな。それにしてもあれくらいの歳の方々って、格ゲーってどういうふうに見てるんでしょうかねぇ？（中嶋）



●PN／やなかこたろう（大阪府）いい先輩と可愛い後輩って感じだね。ほほえましい光景ですにゃ。真吾も炎出るといいねぇ…無理か。



●PN／月美華鈴（大阪府）ふふふ、月華2の情報はもう読んだ？　月華ファンは燃えるね！今度は誰を使おうかなっ？



●PN／綺染らんる病原体（宮城県）いや覚えてますよん♡　牛若ちゃん可愛いね〜。このゲタ好きだわ。でもめっちゃ痛そう…。



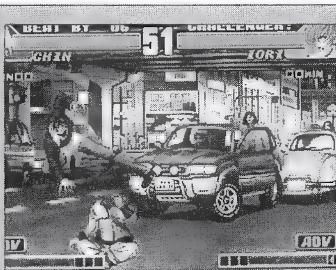
●PN／氷屋少年（滋賀県）チャイナ娘に弱いのは世の人間の常識（嘘）。餓狼新作にも香緋出るといいなぁ。部活頑張れ〜！

ついに餓狼がポリゴンに…。舞やマリーは『デッド　オア　アライブ』になるのだろうか。少しだけ期待。

★PN＝野田紀和（埼玉県）／発表以来、編集部内でも何かと議論の的となった餓狼の3D化。愛着を感じる人が多いだけに賛否が分かれてるようだ。けど、そう考えると何だかすごく楽しみになってきたぞ。（中嶋）

ストーリーアルバム

愛と正義のレッドヘアー 俺の知られざる素顔



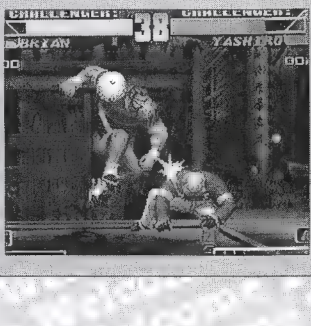
10月号26ページ左上の写真。鎮「はて？　わしのメガネメガネ…」庵「ここは危険だぞッ、ご老人！」

●PN／小原貴子（鳥取県）

編：俺ったらいい人じゃん！　でもダークヒーローという役まわりである以上、その人のよさをアピールすることができない彼は「名前はいわないでおこう…。俺のことなど早く忘れることだ」なんつって去っていくわけね！　でも目立つ赤髪と赤パンで正体バレバレなわけね…。（森）

欲のために振るわれた拳 悲しき金の亡者たち

9月号10ページ左下の写真。社「10円みっけ♡（ボコッ）」ブライアン「コラッ！　そりゃあオレが先に見つけたモンだ！　さわんじゃねぇ!!」社「何ィ!?　復活キャラだからって、調子こいてんじゃねェぞコラー!!!」



★PN／まお（福岡県）

編：「いい奴だったんです。そんな…人様のお金を奪うなんて」と、ブライアン氏のチームメイト、Hさんは語る。念願のKOF復活を果たし、すっかり調子こいているブライアン。純粋に目的を追い続けていたころの、彼のピュアハートはいずこへ…。（森）



●PN／本城一土（福島県）確かに女の子2人の方が目立っちゃってますねぇ（苦笑）。でもこの2人も不滅！　楽しいよ〜。



●PN／台所の怪人（青森県）羅刹幻十郎いい人説は、ちょっぴり楽しそうとか思ってたんだけどな。炎邪君、カッコいいっす。

オープンテラス

KOFでのジョーの挑発については色々いわれてきたが、あれがSNKにおけるアスラにつながるセクシー男キャラの元祖であると思うと、何だか哀しくなってくる。●PN＝七音陽（京都府）／いつの時代もパイオニアは報われないものらしい。ディックもピストルズもカート・コバーンもしかり。負けるな、ジョー！　個人的にはセクシー男なんてどうでもいいが。（中嶋）

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人などを紹介。人と人との関係について真剣に語り合おうではないか！

その前に何か買って！同人誌即売人の嘆き

同人誌を作っている私にとって、コミケなどの即売会でスケッチブックに絵を描くのを頼まれるのは嬉しいことです。しかしその反面、つらいことがあります。

それは、絵を頼んでくださるお客様の90％くらいの人たちが、私の本やグッズを買ってくれないことです。

この間いったイベントでも、ネオジオキャラのイラストをけっこう頼まれました。…が、誰一人として販売物を買おうとはしませんでした。その時持ってきていた販売物7種のうち、ネオジオものは5種です。それにもかかわらず、買ってくださった人は1人もいなかったんですよ。

どういうことですか、コレ？　こっちだってタダで同人やってるわけじゃないのに。画材費とか印刷費とかでけっこう大変であることを分かって欲しいです。それに、〝スケッチブックに絵を頼む前に販売物を買う〟っていうのはマナーですよ！　これを読んでいる人の中で心あたりのある人よ、悔い改めなさい！

●PN／アル閑フリークさみ（新潟県）

編：コーナーの主旨とは少し離れていますが、切実なお話だったので取り上げさせていただきました。

絵を描いてもらうだけ描いてもらって〝どうもありがとう、さようなら〟では、〝だめじゃん〟てな感じなのでよしましょうね。（山崎）

『伝説の男』あの人は今…

うちらのあたりのゲーセンには、『伝説の男』と呼ばれる人がいる。

連続乱入（連コイン）はまわりを見てから、などゲーセンでのマナーを教えてくれて、しかも〝ハメてくる奴を実力で倒す〟ということをやってのける人なのだ。

しかし、あの人は引っ越してしまったらしい。月を見るたび思い出す。

P．S　その人は「俺のこの血が光って叫ぶ…」などといっていたような…。

★PN／ふぃふ（埼玉県）

編：熱いぜ兄貴！　と、思わず叫びたくなってしまいますね。その人が登場する時にはどこからともなく燃えるテーマ曲が流れてきそうです。

でも、引っ越してしまったのですか…。それは寂しいですね。ここはひとつ、熱い血を絶やさないためにも、ふぃふさんがその人の跡を継いでみてはどうでしょう？（山崎）

早くも教団設立か？アスラ教徒ロケテに出現

遊びにいったら、たまたま『侍魂2』のロケテ初日だったので見ていた。そしたら、謎の女性に声をかけられた。彼女いわく、「やっぱりアスラ様よね!?」。

初め、自分に話しかけられていると気づかなかった私はア然。「やっぱりアスラ様を使うんでしょ？」と決めつけている彼女。私が「…えっ？…いいえ」とかろうじて答えると、彼女はプレイもせずに去ってしまった。

発売前に、もうアスラ教徒出現なのか!?　恐るべし、ハミケツ＆半分服のアスラ!!　彼女はいったい、どっちのアスラに悩殺されたのか…？

●PN／尚林るざみ（埼玉県）

編：少し前にオロチ教徒出現の情報が寄せられていましたが、今度はアスラ教徒…。

やっぱり、あの空を飛ぶ雄姿に惚れてしまったのでしょうか？　何にしても、アスラ教団全国展開は時間の問題のようです。（山崎）

ブリーフ丸見えシェル夫の恐怖…

この間、ゲーセンにコスプレイヤーが1人いました。男性なのにシェルミーのコスプ



●PN／守矢すきすき妹尾美芹ん（大阪府）
うっかり歌ってしまったり…。可愛いしスタイルいいいし、いいよね。



●PN／高峰茉莉（福岡県）
ノーマルから覚醒して、体力減っちゃうような嘉神さんは嫌だな…と思うんだけど。どうかな？



●PN／相羽ユキコ（埼玉県）
最近人気急上昇（多分）の秦兄弟。何か邪悪っぽい表情の弟が気になる…。ご先祖様なのかっ？



●PN／倉長行矢（福岡県）
確かにマリービーいなくなったの寂しいにゃ。でもエンジェルさんにも心ときめくにゃ。…やるしか。



●PN／河見恵（東京都）
羅刹アスラとか空飛ぶからね…。水邪＆炎邪対決って楽しそうだよね、いろんな意味で（笑）。



●PN／九頭巳佳弥（大阪府）
PSないのにKOF京買ったんですか…それは早くPS買わねば！　ネオポケのR-1も楽しいぞ♡

オープンテラス

援護攻撃キャラクター相性表で、イイ男そっちのけで女の子との最高相性を見せつけてくれたシェルミーさん。あなた…もしや!?（汗）●PN＝小桜水緒里（神奈川県）／みなさん倒錯した愛情関係が好きですなー。けど、そういったお姉さまネタで美女同士がくっつくのは資源の無駄使いだと、私は信じて疑わないぞ。（中嶋）

レをして、『KOF'98』をやっていました。しかも、ブリーフが丸見え…。
数秒後、その人が私に向かって「えっち♡」を連発してきて、お年頃の私は即Go homeしました。
次の日、まさかと思い同じゲーセンへいくと、その人がまた同じ台、同じ格好でゲームをやっていました。そして、今度は「乱入してこない？」を連発…。
コスプレするなら他へいってください。その人を店に入れても平気な店員さんにも頭にきました。やめてくださいよ、もう。入店禁止にしたいです。迷惑ですよね？
きもいんだっちゅーの！
●PN／ぼたもち（東京都）

編：どんな服装をするのも個人の自由ですが…困った人ですねえ。でも、実害はないようですから、大目に見てあげてもよいのでは？　案外、話してみたら明るいいい人かもしれないですよ。（山崎）

キャラ♥レター

クールでちょっぴり根性ワル　それがあなたのいいところ

愛しの風間蒼月。
あなたを飾る言葉は多々あれど、私が魅かれる最大の理由はその“根性の悪さ”。これ以上にあなたの本質をつく言葉は思いつかない。
弟が抜忍になろうが、それを殺す追忍になろうが、里の指導者をだまくらかそうが、ポリゴンになろうが、水邪になろうが、無表情の下、心の中でクスクス笑ってその状況を楽しんでしまう。そんなあなたが大好きです。
いつまでも根性ワルなあなたでいてね。
★PN／七音陽（京都府）

編：“根性ワル”とはまたストレートなご意見ね。一筋縄ではいかないところが、大人の男の魅力かもね♡
（稲葉）

はかなく散った夢　社とバンドを組みたかった…

実際にプレイするまで、『KOF京』で社はプレイヤーにフレンドリーに接してくれると思っていたのに…。一緒に世界中を旅してくれるって思ってたのに…。現実は甘くなかった。なんか絡んでくるし、怒鳴られるし…。いつもいつも竜ちゃん（山崎）とばっかり行動してるしぃ〜！
竜ちゃんがうらやましい!!　あげくの果てにユキをはがいじめに！　もぉ、自分が京だということを忘れて、叫びまくった。「やめてぇ〜！　やーしーろぉ〜。社のために、このゲーム買ったようなものなのにぃ〜!!　ユキ、おまえ自分で逃げろや（怒）」と…。
でも最後は心を鬼にして、テリー＆アテナを引き連れて優勝…。あんまり嬉しくなかった…。社とバンド、組みたかったのに…。
●PN／オポポ（大阪府）

編：『KOF京』をプレイして、ユキや山崎にまでジェラシー感じちゃったなんて、乙女ね♡
あのゲームって、女の子とはもちろん、ギースやMr.BIG、果ては山崎とまでラブな仲になれるのに、オロチチームの人たちとは全然駄目だものね。…よく考えたらすごいゲームかも♡
（稲葉）



●PN／牧野真（埼玉県）
攻略本読んでお勉強の図。…それでいいのか真吾!?　「ムダだ!!」が個人的大ヒットです（笑）。


●PN／諏訪りょうた（岡山県）
今度の楓は覚醒君メイン…勝利ポーズがいい感じです♡　早くプレイしたいよー！　楽しみだにゃ♡



●PN／野中侊希（大阪府）
本当に最近多いな、秦兄弟。RB2のEDは意外な結末だったけど、新作出たらどうなるんだろうね？



●PN／霞屋もとい（福島県）
いい男にはバラが似合うって？　紅丸って、花束抱えててもサマになりそうだよね。いいにゃあ♡


●PN／ボブチーム（岡山県）
最近流行りのオロチ語。つい解読してしまう自分がいやん。にしても、オール手描きの炎がイカス。



●PN／いりなみ葵（神奈川県）
何だかすでに忘れ去られたキャラのような気がする…みんな、覚えてるか!?　そういえば彼も忍者…。

オープンテラス

全国の、体重をサバ読んでいる女性へ。1年間で100キロも太ったにもかかわらず、嘘をつくことなくプロフィールに載せるチャンを見習って欲しい。●PN＝ラルフキッズ（東京都）／こんな恐れを知らないハガキを送ったラルフキッズ君、君は晴れて全国の女性に「女の敵」と認定されたぞー　おめでとう！　そして採用した私も編集部内にて女の敵呼ばわりだ！　おめでとう、俺！（中嶋）

替え歌、行っきま〜す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌、行っきま〜す！』。みんなのナイスなネタを大発表するぜ！　イエ〜イレッツシング！

主役はオレだ！ 京と俺のデュエット曲

大好きなTMR♡の『HOT LIMIT』で替え歌を作りました。もし載ったら星さんへささぐ。

京：妖怪たちが
俺につきまとう
はみシャツ　赤毛のヘビ男
オロ血なしでも充分怪しい
本物の人間になれそうかい？
サバ読みばっか
女性のスリーサイズ
主催者側の客よせのstyle
キムの更生　別名ハ○地獄
チャン、チョイのまぶしさは
いかがなもの？
所狭し　背景で
待っている仲間の期待
負けちゃってかまわないけど
試合は生活費　君しだいで

庵：うるさい！　奴が
俺を駆り立てる
脳味噌足りない　燃え太郎
ダブリンなのに
態度がでかいぞ
草薙卒業できそうかい？

京：俺じゃなくても
イヤケがさすだろう
ムサイばっかの
友達は憂鬱で
彼女はいるけど
不意に空しくなる
八神に秘書Sいるのはなぜ？
むせかえる闘技場
彩るキレイなギャルSよ
1人でもいい　お願いだ
一緒にライバルを
焦がさないか？

庵：よ・せ！　無駄だ
早くあきらめろ
女の怖さはトルネイド
尻にしかれてコキ使われるぞ
俺の身代わりをしま鮮花？

京：だっせぇ　いつも
強がりばかりの
ガンタレ鼻タレ　そば屋さん
脇役なのにいいとことってく
主役はこの俺　京サマだ

★PN／TOTOライフ（東京都）

編：ごっつい仲悪そうなところがグッド。だったら一緒に歌なんぞ歌うなって感じですな。実はこの2人、意外に仲よしさんですかな？　私も宿命のライバルが欲し〜。（森）

チョイを取り戻せ！ 大人の読者に捧げる歌

チャンの替え歌を作りました。元歌は『北斗の拳』のOP『愛をとりもどせ！』です。

YOUはチャン
足に玉が落ちてくる
YOUはチャン
オレの足に落ちてくる
太い体　鎖でつないでも
今はムダだよ
ジャマするヤツは
ひき逃げひとつで　ダウンさ
YOUはチャン
たまに動き　速くなる
YOUはチャン
超必出すと　速くなる
シャバを求め　さまよう心今
熱く燃えてる
チョイとつるみ
悪さを働くはずさ
脱走しくじりダンナに
鉄球奪われ
チョイを見失った
鉄球失くしたチャンなど
ただのダンゴさ
チョイを取り戻せ！

●PN／ラルフ・庵・シエル（愛知県）

編：今の子供たちは知らない歌かもしれないと散々悩んだが、どうしても没にできなかったナイスネタ。いきなり〝あなたはチャン〟とかいわれてもなあ…。（森）

ご町内珍事件！ うっかり☆社の失敗

『サザエさん』のOPでニューフェイスTの替え歌です。

愛すべきゲームたち

世界観が広がった『KOF京』!!

〝KOF、ついにアドベンチャー化〟という記事を見かけ、8月27日、近くのゲームショップへいき、そのソフト『KOF京』をGET。

家に帰って早速やってみると、何とロード時に絵がついている。ここでびっくりしていた私だったが、その他ちゃんとプレイして、改めてこのゲームはいいゲームだと実感した。

まずは、格ゲーをアドベンチャーにしたという発想だ。アドベンチャーにしたということによって、今までよりもKOFの世界観が広がり、話もよりいっそう濃いものになった。

次に、バトルシステムだ。このバトルシステムは初心者向きだと私は思う。上級者には、ちょっとイライラするかもしれないが、格ゲーだと初心者には出せない技などが簡単に見れたりして、いいと思う。

あとは、超必殺技時のアニメーションデモ。一人一人の特徴が表れていて、すごくよい。

他にもいいところはいっぱいあるけれど、以上の点が特によかったと思う。

アドベンチャーになっても、やっぱりKOFシリーズだけあって、やってくれたよSNK様！って感じで、現在にいたってます。

★PN／碧夜庵（茨城県）

編：いろんなイベントがてんこもりで楽しかったでしょ？　全部見ようとするとなかなか大変なんだけどね。

ロード時の絵は、アドベンチャーではなかなかないよね。大体のロードって機械の中できゅるきゅるいってるだけだから、絵があるだけでも何だか楽しくなっちゃうよね。しかも何枚もあるから、つい全部見たくなっちゃったりして。

ストーリーも、格ゲーだけでは分からない細かいところが押さえられていて、なかなかナイスなのだ。

それから、バトルモードも楽しみの一つだよね。このモードでしか使えないキャラなどもいて、ハマったという声も編集部によく届いているよ。11月号でオロチの使用方法を掲載しているので、チェックするべし！（片山）



●PN／東雲誠太郎（群馬県）
ビリーと仲よし…にはなれないような（汗）。でも頑張ってリリィちゃんと仲よくなって欲しいな♡



●PN／カトリマット（宮城県）
マジです。今月号に載ってます♡楽しみにゃ。刹那、実はサイキッカーな人だったらヤだなぁ（笑）。

「社でございまーす！」
お肉をくわえた八神を
追っかけて
エプロン姿で　町中恥さらし
クリスは変身中
シェルミーは暴走中!?
今日もまーたー
町がなくなったー!?
●PN／七枷（山梨県）

編：庵がくわえて逃げたという肉は、生肉という気がしてならない。♪庵も暴走中〜。
ところでハガキの隅に描かれた七枷さんの社は、限りなく裸エプロンに見えるのですが…新妻？　（森）



●PN／和泉等閑（神奈川県）
PNないと本名載るからね（笑）。煙草が大人っぽい雰囲気を演出しているにゃ。お姉様、素敵っ♡



●PN／からさわ（長野県）
何かほほえましい2人ですにゃ。あかりちゃん可愛い♡　こっそりいる妖怪さんがナイスだ（笑）。



●PN／ゴマイチ（宮城県）
おう、燃え燃えよぉ！　君ほどじゃないけどね（笑）。後ろの手は誰の手なんだろね。気になる…。



●PN／平次（栃木県）
おやじ様方。相変わらずカッコよいですにゃ♡　おやじフェチさん萌え萌え（笑）！…壊れてます。



●PN／大鳥タロウ（大阪府）
いい年齢の男というのは、女を惹きつける魅力を持ってるのよ♡　もっと愛しちゃってください！



●PN／緋月乱羅（千葉県）
少女マンガちっくで可愛いです！　こういう雰囲気いいね♡　隠しキャラはこれ以上はいないよん。

ゲーム用語辞典【て〜な】

【て】（テ）

テコンドー：足技はおろか、鉄球やカギ爪など多種多様なスタイルで闘う韓国の伝統武術。
●PN／デス太郎（兵庫県）

弟子【でし】：炎が出せないい体のいいパシリ。
●PN／天覇鬼六（石川県）

デスパンチ：『KOF'98』でラッキー・グローバーが使う幻の技。デスバウンドのボールが降ってくる前にラッキーの位置がずれると出せる。ちゃんと体力も減るぞ！
●PN／ラルフ・庵・シエル（愛知県）

テムジン：オラタ…いやいや、『龍虎2』に登場するモンゴル相撲使い。SNKでもー、2位を争うマイナーキャラに違いない。
●PN／チャロン・ストーン（青森県）

テリー・ボガード：史上最強のプータロー。『鉄○3』のポー○みたいになる前に定職に就いて欲しいものだ。
●PN／るむるる（千葉県）

天狗の面【てんぐのめん】：これを着用すれば弟子はもちろん、家族にすら正体が分からなくなるという優れ物。
●佐伯渡さん（長崎県）

【と】（ト）

同人誌【どうじんし】：乙女のドリームというものは、実はかなり生々しくえげつないものらしい。
●PN／赤い扉（北海道）

藤堂香澄【とうどうかすみ】：「え〜、何だよこいつ。何でオヤジが出ねぇんだよ」。これがデビュー当時のゲーマーの赤裸々な声である。設定に泣かされた美少女キャラ。
●PN／Y.S.NAVY　GENTLEMAN?（埼玉県）

藤堂竜白【とうどうりゅうはく】：いなくなってから人気が出たり、娘の方が強かったり、おやじチームに入れなかったりと三拍子揃った何かと幸薄い背景キャラ。
★PN／H・B・N（福岡県）

跳ば落と【とばおと】：飛び道具などの「ジャンプで避けられる技」を出して、無敵時間のある「対空技」で敵を叩き落とす、2D格闘ゲームのみで通用する非現実的な戦法のこと。これができてこそ主人公、という俗説もある。
●PN／HiR.T（東京都）

飛影才蔵【とびかげのさいぞう】：ブレイカーズらしくないキャラだが、他のゲームに入ったら充分イロモノなのでやっぱりブレイカーズ。
●PN／桐生悠樹（京都府）

飛び道具【とびどうぐ】：おもに犬。
●PN／犬まっぷたつ（香川県）

ドリームマッチネバーエンズ：『KOF'98』のサブタイトル。この言葉によりKOFキャラたちは永遠にこの世界に束縛されることを約束された。
●PN／ピカドン前原（佐賀県）

【な】（ナ）

ナイスバディ：一部の自意識過剰な方々が自己申告する、体型をあらわす形容詞。自分でいってんなよ。
●PN／脂肪推定時刻（栃木県）

中村はん【なかむらはん】：漫画にもなった梅本氏に続くSNKの幸せ者だが、京に蹴られたり某女史の奴隷になったりと、営業職は大変そうだ。
●PN／長戸たから（群馬県）

泣け、叫べ、そして死ね【なけ、さけべ、そしてしね】：食らっても誰も泣かないし、叫ばない。もちろん死ぬ者も皆無。口ばっかし。
●PN／GAACO（茨城県）

ナコルル：1P2P別人格という画期的なスタイルを作り出したヒロインの元祖。さらに『アスラ斬魔伝』ではそのスタイルを全キャラに採用したため、開発の手間を2倍に増やした張本人でもある。
●PN／ブルーカラー（大阪府）

七枷　社【ななかせやしろ】：ハート。モミアゲ。終わり。
●PN／RTFM（東京都）

生足【なまあし】：男のロマン。次はユリあたり希望。
●PN／CLUB-YMA（北海道）

次回の募集は
【の〜ひ】です。
（詳細はP.111）

オープンテラス

レオナさん。'97年、イヤリングをつけて少し女の子（人間）らしくなったと思ったら、'98年イヤリング爆弾。もうアカン。●PN＝せん（岐阜県）／そんな実用一辺倒サバイバルな彼女のハートをゲットすべきプレゼントはコレ！　盗聴器つき腕時計に電磁波防止ペンダント！　どれも秋葉原の怪しいパーツ屋で発掘した優れ物だ。普通の女の子相手では気味悪がられること必至！（中嶋）

NF10月号の「読者像調査結果報告」のゲーム業界就職希望でNF編集部が最下位というのは、みんな編集部の恐ろしさをそれだけ知っているってことです。●PN=山瀬優司(愛知県)/みんな分かってないなぁ。編集部にはハードがゴロゴロしてて、発売前の人気タイトルだって誰よりも早くプレイできちゃうのだ。問題は、締切りに追われて触る暇がないだけだ。『98』なんて数えるくらいしかやってないぞ。(中嶋)

勉強はお留守だぜ!

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待ってるぜ!! みんな、ネオジオについての勉強は足りてるかい?

『月華』を移植して! SSユーザーの叫び

『~幕末浪漫~月華の剣士』はPSに移植されるそうですが、SSには移植されないのでしょうか。私がSNKのゲームを知るきっかけになったのは、SSに移植されたおかげだったからなんか悲しいです。

思い起こせば、NFの新作ソフト発売予定リストに一時期『SNKファン・コレクション餓狼伝説』というソフト名がSSとPSのところにありました。それを見つけた時は、本当にSSを持っててよかったと思い、嬉しかったです。

だからNF4月号で、タイトルが消えていた時はショックでした。結局PSの『RB餓狼DM』初回限定版についたけど。

ドリームキャストという新しいハードもでるし、SSは消えゆくハードなのかな。寂しいです。

●PN/みちいん(高知県)

編:みちいんさんの心配に追い打ちをかけるがごとく、ドリームキャストにKOF移植決定の報が入って参りました。今後は他のSNKゲームの移植も、SSよりドリームキャストがメインになりそうな気配。SS版はロードが早く移植度もなかなかと好評だっただけに、ユーザーは複雑かもね。(森)

GCふっとばしってほんとに必要なの?

『KOF'98』のガードキャンセル(以下GC)ふっとばしについて。このシステム、はっきりいって私はいらないと思います。自分が頑張って相手にラッシュをかけて動きを封じているのに、このGCふっとばし一回で攻守が逆転してしまうのは、どうしても納得がいきません。

このGCふっとばしがないと攻められて終わってしまうという人には、ちゃんとGC緊急回避があります。これがあれば、GCふっとばしはいらないと思います。

一番納得がいかないのは、GCふっとばしでフィニッシュされた(とどめをさされた)時。これは一番腹が立ちます。体力が少ない時にラッシュをかけても、GCふっとばしで返されるとどうしようもありません。GCふっとばしがシステムとして必要なら、攻撃値0でないと納得できません。

皆さんはどうお考えでしょうか? ご意見聞かせてください。

★PN/ゼータZ(東京都)

編:GCふっとばしについては賛否両論みたいだね。

システムとして組みこまれている以上、『98』はそういうゲームなんだと納得するしかないんだけど、こういった意見が新作を作る際に反映されることもあるので、どんどん発言しよう! (森)

KOFのBGMを演奏したいけど…

“楽しいゲームライフ”と“楽しいミュージックライフ”を送っている同志が集まって“楽しいゲームミュージックライフ”を送ることになり、おもにKOFの曲を中心としたバンドを組むことになりました。

僕らがやりたいのは、『'96』の主人公チームのテーマ、ギースのテーマ、ちづるのテーマ、『'97』のニューフェイスチームのテーマなどのロック系の曲です。

一応一通りのパートはそろったのですが、メンバーのうち、ベース(自分)とギター以外は全員がバンド初心者なので、なかなかCDを聴きながら耳コピーというのは難しく、思い通りにいかないようです。やはりバンドとして譜面がないことには、思うように練習ができません。

SNKさんとサイトロンさんとで相談して、現在発売されている全サウンドトラックのバンドスコアを別に発売してくれると非常にありがたいのですが。できればギターとベースはTAB譜つきで。本当にお願いします。

●流石壮さん(東京都)

編:ゲームミュージックでバンドですか。いいですな! SNKのゲームミュージックはBGMにしておくのが勿体ないくらいのデキなので、やりがいあると思うよ。

楽譜集が発売される予定は今のところないみたいだけど、オリジナルバージョン(-500シリーズ)のCDの歌詞カードに数曲ならついてるぞ。(森)



●PN/浦町ちくわ(宮城県)
うわー、この服セクシーすぎませんか!? チラリズム~♡ 社…もしかして、下、スカート…?



●PN/梅治マツ(北海道)
今回も守矢さんは大活躍してくれるのでしょうか? ちなみにイラストが載るのは2ヵ月後だよん♡



●PN/ロバやんZ(高知県)
お久しぶりですな。オヤジとともに復活ですか…濃いですな(笑)。こうして見るとハイデルン地味…。



●PN/片桐はるか(秋田県)
季節ものサンキュー♡ そうか、もうすぐ冬なのね…夏のKOFが息長いからか、季節感ないです…。



●PN/松本李沙(広島県)
秋は楓の季節だねっ♡ もみじまんじゅう美味しいよね! 何かお腹空いてきちゃったなぁ(笑)。



●PN/北原涼(北海道)
コスプレは自分で機会作らないと、なかなかできないよね。ダンパとかも多いし、頑張ってやるしか!

よろず質問＆要望コーナー

SNKさんに質問しまーす。矢吹真吾は草薙の血を引いてないと炎が出ないということを、もしかして知らないのでしょうか？　また、柴舟は真吾の草薙流入門を認めているのですか？

●PN／超、気になる～（秋田県）

よく分かっていないようです。柴舟は本気にしていません。（SNK宣伝課）

安井邦彦さんの大ファンです！　プロフィールに載っているもの以外で何か出演している作品があれば、ぜひ教えてください。

●五十嵐幸子さん（東京都）

10月からの新番組『ガサラキ』（毎週日曜　朝9：30～10：00　テレビ東京、テレビ大阪系）に速川役で出演しています。（81プロデュース）

俺の大切な物である〝デイトナのエキゾチックス〟は150万もする時計だそうですが、彼は本当はお金持ちなのですか？

それともあれはもらい物なのでしょうか？

●渡辺いずみさん（徳島県）

金持ちではないです。時計はどうやって手に入れたのでしょう、謎です。（SNK宣伝課）

『ブレイジングスター』を他機種に移植する予定はありますか？

●江原あこさん（愛知県）

今のところ予定はありません。（SNK宣伝課）

社はクリスやシェルミーに会う前、何をしていたのですか？　普通に学校に通ったりしていたのかなあ？

●PN／MSK．上島（青森県）

ずっと一人で旅をしていました。（SNK宣伝課）



●PN／リョーサカ親衛隊2号（京都府）
この2人も人気だね♡　爽やかさがポイントなのかな（笑）。



●PN／赤毛の庵（岐阜県）
何ともいえない味がありますな…。あー、ラーメン食べたくなってきちゃったよ（笑）。素敵すぎです。

ないものねだり

確かに髪の毛なかったら、もらおうにももらえないよなぁ。しかしこういう話題が出るとは、なかなか冷めてるな君たち…。歯を光らせて笑っている慨世さんがナイスじゃ！



●PN／鳳凌葵（千葉県）

本当にあった悲しい話

哀愁ただよってますな。最後のコマの緊張感のなさが涙を誘います…よよよ（泣）。ってゆーか、小さいキャラって空振る率が高いよね。悲しいな、やはり…。



★PN／鳳凌葵（千葉県）

乙女とアスラとフズリナと

どっちもどっちっていうか…いや、修羅と羅刹のことですけどね。どちらにしろ、乙女には目の毒だぞー　…はっ！　もしや、それを目当てにしている乙女も多いのか!?　滅！



●PN／梁木水月（東京都）

実現したら即使用。

いや、意外に仲よしかもしれないぞ。香緋「そのリンゴ、あたしの肉マンとかえっこしよーよ！」アル「いいねー、リックも一個いる？」リック「ああ」…ほのぼのだね！（？）



●PN／ひりゅうさみ（新潟県）

オープンテラス

キャラクターテキストの相関キャラのところは、正しいんだけど身も蓋もないことが書いてある。●PN＝ONE吉（青森県）／よくぞ気づいた。最近厳しい描写が多く、担当者のヤサグレ加減が如実に表れていること請け合いである。けど、メーカーチェックは通っているのよ。つーことは京が「社会的にも問題児」ということはSNK公認？（中嶋）

幻十郎も刀を取り上げればただの裸男。きっとアスラ以上だと思う。●PN＝イトコンドリア（福岡県）／分かってないなあ。真の色気とはチラリズムにありき。みんなが全裸でウロウロしてても、何のありがたみもなかろうに。見てはいけないのに覗いてしまう背徳感こそ色気の正体なのだ。（中嶋）

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!! 特典として空耳度鑑定つき！ 自分の耳の壊れ具合を評価されてみないかい？

草薙の子牛はネギしか…？

『KOF'98』の草薙京の無式のボイスが「見せてやるぜ、草薙の子牛を！」って聞こえ、そのあとのフォロースルーは、「ネギしか喰わねんだよ」って聞こえます。

どんな牛だ？

★PN／払ウ者（岩手県）

編：草薙の子牛!? それって実は草薙家で飼ってる牛のことで、草薙の歴史とともに歩んできたという由緒正しい牛だったりとか（笑）。

しかし、ネギしか食べないとは…。変わった子牛さんですね。空耳度は93点進呈だよん♡ （林）

ハイデルンが相手の体を浄化!?

僕の友達のT君は、『KOF'98』のハイデルンのセリフの「ストームブリンガー」が「おそうじクリーナー」と聞こえるという。

実はハイデルンは、相手の体力を吸いとる時、相手の体を浄化してあげてるらしい。このまま吸い続ければハイデルンは病気になってしまう…かも。

●PN／タケシ（静岡県）

編：「おそうじクリーナー」って…。でも逆に、精気を吸い取ってそのいい成分だけを体内に吸収して、残ったいらない成分を相手に返してたりしたら…。とりあえず空耳度は79点ってことで。うわあっ、ストームブリンガーのかけ声が!! グハッ!! （林）

覚醒楓の特技はカツアゲ!?

『月華』の覚醒楓の挑発の時の台詞が「マネー出しな」って聞こえるんですけど。楓よ。いくらなんでもカツアゲはいかんぞ！ カツアゲは…。

●PN／7963（静岡県）

編：カツアゲはいけないいな。ただでさえ金髪でガラ悪くなるから不良とかいわれちゃってるのに…。でも、カツアゲ似合いそうだな（笑）。空耳度は83点でどうかな？ （林）

マリーの心の叫び!! ビンボオー!!

これは僕しか聞こえていないらしいが…。『KOF'97』のブルー・マリーのスピンフォールの声がどう聞いても「ビンボォー」としか聞こえない。これは空耳でしょうか？ 本当はマリーは自分自身のことを…。

●PN／はまげ（千葉県）

編：フリーエージェントって大変そうだもんね。カッコよさそうな職業だけど実は収入が安定してないのかも。今度マリーを使ったら私もともに叫んでみようかな（笑）。空耳度は75点進呈!! （林）

矢吹真吾ナルシスト説浮上!?

『KOF'98』の真吾のバーニングSHINGOで「燃えろ！ 真吾！」が「俺の真吾」に聞こえます。

実は彼は密かにナルシストなんでしょーか？

●PN／たま（愛知県）

編：そうだったのか…。でも真吾って勝ちポーズの練習とか鏡の前とかでやってそうだもんな。それで目覚めちゃったとか（笑）。空耳度は84点進呈するよん!! （林）

空耳Q&A

天草の汝、暗転入滅せよのボイスが分かりません。CDで何回くり返して聞いても「おぐらあん」にしか聞こえません。

助けてください。

●PN／桂木みりあ（新潟県）

編：確かにこのネタは昔出てたけど、答え合わせはしなかったような気が…。まあ、Q&A以外、ほとんど答えないからなぁ。改めて何といっているかというと、「ソウコワガルナ」です。っていうか全然聞こえないよな。 （林）

今月のお誕生日キャラ

あのキャラに出会えたことに感謝！ みんなの大好きなネオジオキャラの誕生日をお祝いしちゃおう！

HAPPY BIRTHDAY♡

11 NOV

草薙柴舟へ

お誕生日おめでとうございます。そして草薙流チームが結成できたことも併せておめでとうございます。

●PN／剣客T・Y（青森県）

バイスへ

人から、四捨五入して30だのオバさんだのいわれようと、胸♡ 足♡ な姐さんでいてください〜。ベンチプレスが得意な女性は素敵だァ〜っ。

とにかくオメデトっ。

●PN／もものじ琳（石川県）

バイス姉さま、お誕生日おめでとう！ 私も11月生まれだよ。これはもうSNK様に感謝だよ。これからもずっとキレイでいてね、私のバイス姉さま♡

●PN／庵乱雷羅（福岡県）

バイス姐さんおめでとう!!

年増女（死）といわれようが、貴女についていきます♡

●PN／尚林るざみ（埼玉県）

柴舟&バイスへ

いいなぁ♡ この2人!! 柴舟シブイし、バイスはかっこいい〜♡ 『'96』のエンディングでバイスはどうなるかと思っていたのですが…。とにかくよかった！ おめでとう！

●PN／藤島鏡（福島県）

花諷院骸羅へ

おめでとう骸羅！ 私より年下の君にメシおごってやるから、高い高いして♡ んでもって、『侍魂3』では復活してきなよ!!

●PN／イトコンドリア（福岡県）

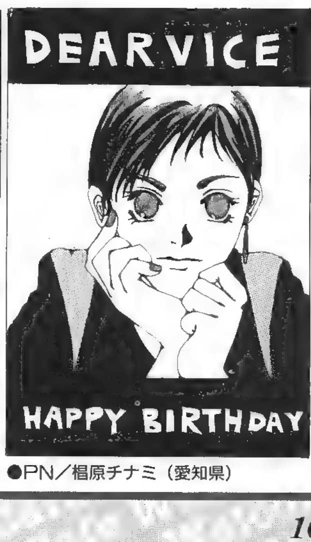
シンクレアへ

シンクレア様、お誕生日おめでとうございます。あなたのまだ誰にも見せたことのない投げ技を、私だけに見せてください♡

●PN／Y．S．NAVY GENTLEMAN？（埼玉県）

ヒートモードなシンクレア様には、もう会えないのかなぁ…。でもヒソカに心の中でお祝いしてます、シンクレア様♡ おめでとうございます。

●PN／SSS（神奈川県）



●PN／椙原チナミ（愛知県）

●PN／近衛京（東京都）





●PN／神崎あきら（岐阜県）

※11月生まれのおもなキャラ 1日花諷院骸羅、14日シンクレア、27日草薙柴舟、28日バイス

ネオジオ特選同人誌コーナー

〈初心者向け同人誌の申込法講座〉

①定額小為替と切手を買う。…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申し込みの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②手紙を書く。…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書を書きます。例：『ネオフリマニュアル』500円×1冊を申し込みます。合計500円と240円の切手を同封しました」

しかし、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれないですね。

③宛名カードを用意する。…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5cm×ヨコ7cmのものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④返信用封筒を同封する。…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

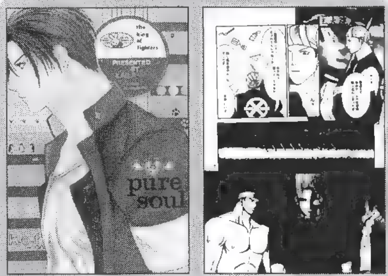
あとは①～④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約1ヵ月ぐらいで手元に届きます。

イザヨイノツキ～十六夜ノ月～



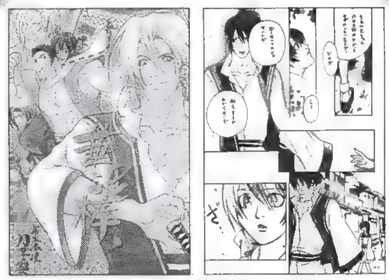
●緋雨閑丸オンリー本。かな～り黒閑×赤閑よりですが、あくまでギャグが中心です♡　閑丸尽くしのアンケートの結果発表も有り!!／B5／オフ／28P／400円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒942－0251　新潟県上越市小泉892　内山明子（発行：D. F. B）

pure soul



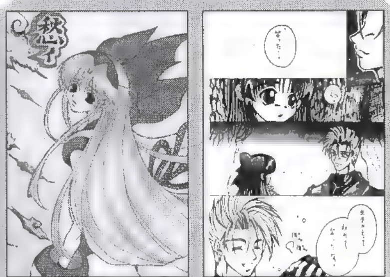
●KOF'98のギャグ本。いろんなキャラのショートギャグが中心。京がいっぱい出ているので京ファンにオススメの1冊です！／B5／オフ／24P／400円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒182－0012　東京都調布市深大寺東町6－20－3　河西真理（発行：LAILA）

華泥棒



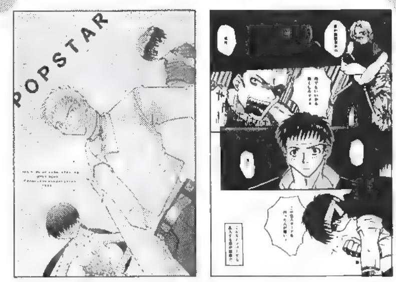
●月華の剣士本！　楓＆覚醒楓が中心のシリアスがいい感じです♡／B5／オフ／40P／600円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒559－0013　大阪府大阪市住之江区御崎6－16－12　ローズレイアB406　小川理絵（発行：帝王3／ハートマン♡）

愁ィ



●ナコルルの弱いところと彼女を大切に思うリムルル＆ガルフォードの優しさをテーマにしたというシリアス本！／B5／コピー／32P／300円無記名小為替＋280円切手＋宛名シール／〒232－0051　神奈川県横浜市南区井土ヶ上町13－8－101　三田方「g. d」係（発行：glass doll）

POPSTAR



●KOF'98の草薙＆オロチサイド中心の本！　ギャグ有り、シリアス有りでなかなか読み応えあります！／B5／オフ／40P／600円無記名小為替（送料込）＋宛名シール／〒663－8113　兵庫県西宮市甲子園口2－4－6　末次志乃（発行：Overtime. Co.）

宗教法人シンゴ教



●ギャグが中心のKOF'98本！　そこはかとなく真吾×京なネタが多いです♡／B5／オフ／28P／400円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒350－0231　埼玉県坂戸市泉町3－9－4　ビーメゾン小松103号　城戸方鯵係（発行：鯵チキンシステム）

リムルル本



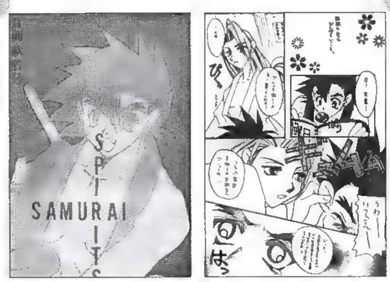
●リムルルを愛してやまないという作者が作ったという本です。リムルルファンの人に送る1冊！　おまけでシールがつくそうです♡／A5／オフ／28P／200円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒475－0863　愛知県半田市前崎東町15　榊原裕美子（発行：松めろくらぶ）

月は東に日は西に



●あかりと十三と漂のデコボコトリオのギャグ本！　特にあかりを心配する十三とそれにつき合わされる漂のコンビが楽しいです♡／B5／オフ／20P／500円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒565－0085　大阪府豊中市上新田2－10－28　宮崎正美（発行：厄介屋）

月面軟着陸



●やや蒼×火ぎみな風間兄弟本♡　ちょっと怪しいネタが盛り沢山です。特に兄が壊れてます。つられて葉月もちょい壊れ気味（笑）。／B5／オフ／28P／300円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒981－0952　宮城県仙台市青葉区中山6－31－5　山屋理子（発行：海豹水族園）

オープンテラス

「KOF京」を買う時に店の人がいった言葉。「アドベンチャーですがよろしいですか？」…そんなこと聞くなよ。しかもポスターくれなかったし（泣）。●PN＝石（新潟県）／親切な店員さんだのう。その内「一般市民が大量に虐殺されるゲームですがよろしいですか？」とか「偏った思考の主人公が同級生をストーキングするゲームですがよろしいですか？」とか確認してくれるようになるのだろうか。買いづらくなるなぁ…。（中嶋）

オープンテラス

先日『KOF'95』をプレイして思ったんですが、タクマやリョウって、ユリやキングを脱衣させたあと、自分も脱ぐんですけど…。特にユリが相手の時はヤバイと思う。●PN＝W杯でイエロー平野孝（愛知県）／ああっお父さん、そんな強引に…。てな感じにキャラの歪んだリビドーが垣間見れる瞬間。大人って汚いや。（中嶋）

文通&募集コーナー

●私と文通しよーよ！ KOFのオロチチームが超大好きな人。年齢性別不問。80円切手&プリクラ同封してください。みなさんのお手紙、待ってまーすっ♡ 13歳・女。〒071-0173 北海道旭川市西神楽北一条4丁目 新浜未穂

●月華の剣士が好きな方！ お友達or相方になってください。特に楓、雪、守矢、嘉神が好きな方（好きでなくてもOK）、お手紙ください。同人活動、コスプレにも興味があるので、教えてくれる方も。初回のみ80円切手同封にて。イラストつけてくださると嬉しいです。16歳・女。〒355-0227 埼玉県比企郡嵐山町千手堂44-25 平野礼

●KOFや餓狼が好きな方、文通してください！ 僕はテリー、キム、ギース、ちづる、社、山崎が好きですが、それ以外でもOKデス！ 年齢や性別は問いません！ 切手不要。よろしくお願いします！ 20歳・男。〒222-0022 神奈川県横浜市港北区篠原東3-20-31 横井康平

●マジドロ2orIIIが好きな方、文通&イラ交しましょう！ 私はLOVE系苦手ですが、チャリオット&ジャスティスのコンビが大好きです。他にも2キャラ、女の子キャラetcが好きな私です。よろしく！ 年齢性別不問です。14歳・女。〒052-0021 北海道伊達市末永町92-2 新海沙希

●龍虎アンケート回答者様募集！ 龍虎のリョウ、ロバートが好きな方、ぜひアンケートにご協力お願いします！ お礼もします。80円切手同封のうえ、お問い合わせください。〒571-0061 大阪府門真市朝日町5-5 樋口和代

●お友達募集！ 一緒にコスプレをしてくれるお方を募集しています。だけど何も分からないので、色々と面倒を見てくださる方が嬉しいです。やる気充分なので、誰か拾ってください！ プリクラor写真同封だと嬉しいです。19歳・女。〒860-0866 熊本県熊本市清水亀井町46-7 平田智子

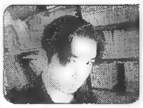
●何よりもKOF！っていう人、文通しましょー！！ 拳崇、アテナ、オロチチームのどれかひとつでも好きな人だったら嬉しいです。もちろん、それ以外でもOK。よければイラ交もしてください。近くならゲーセンもいこう。年齢性別不問。15歳・男。〒569-0823 大阪府高槻市芝生町2-32-20-406 藤原浩志

●テリー、アルフレッド、ガルフォードの誰かが大好きという人、ぜひ私と文通してください！ イラ交も大歓迎♡ なるべく年上の人が嬉しいです。性別不問。初回のみ80円切手同封で。13歳・女。〒914-0058 福井県敦賀市三島町1-11-7 田辺夕貴

●秦兄弟のイラストを描いてください!! 冬の本用に、タテ5cm×ヨコ8cmの秦兄弟（単独でも可）のカットを募集します。兄弟が好きなら、どなたでもOKです。カットの裏に、住所、氏名（PN）を明記して、90円切手を同封してお送りください。締切りは12月1日です。ボツもありますが、送ってくださった方全員に粗品を差し上げます。〒711-0907 岡山県倉敷市児島上の町1-12-41 藤井えみ

●KOFが好きだーっ!!という方、一緒にゲーセン、イベントにいきましょう。年齢不問。男性の方も大歓迎!! 初回のみ80円切手同封でお願いします！ ちなみに私はコスプレイヤーです。14歳・女。〒904-2312 沖縄県勝連町字平安名2984-5 宮里利沙

文通して欲しいんだけどなぁ…

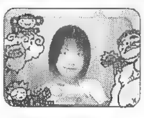


ゲーセンにはじまって家庭用ゲームまで、ジャンルを問わず語らいましょう！ 年齢性別地域人種も不問。初回のみ80円切手同封で。

長峯雄平 19歳・男

〒113-0034 東京都文京区湯島1-9-10-701

サークル勧誘&お友達募集



九州辺りでネオジオ格ゲーサークル開いている方、案内書ください。また、地域年齢性別問わず、上記同ジャンルの友達も募集します。

植田悠 20歳・女

〒901-0212 沖縄県島尻郡豊見城村字平良81-1 T&Mマンション402

文通&友達募集！



格ゲーが好きな人、文通しましょう。一緒にゲーセンやコミケいける人、コスプレのことを教えてくれる人も大歓迎！ 年齢性別不問。

長谷川高志 21歳・男

〒386-1325 長野県上田市中野60-3

●KOF98開幕！ しかしながら、今年はバックストーリーがない！ じゃあ私が創ってやろうじゃないか（またはもう創ったぜ）という方、当方とストーリーの交換をしませんか？ どのキャラの話でも超OK！ ただ単に「文通したいなぁ」という方も同時募集！ 年齢性別不問。初回のみ80円切手同封で。21歳・男。〒174-0046 東京都板橋区蓮根3-15-2-209 工藤邦彰

●ゲーム中心よろずサークル『SPIRIT OF SPIRIT』では、会員様を募集しております。かなり切実です…。興味を持たれた方、慈悲深い方のお手紙お待ちしてます。返信用切手はなくてもOKです。〒875-0052 大分県臼杵市中洲9組 丸岡美和

●文通、イラ交しましょ！ KOF、特に社、シェルミー、クリス、京、庵、ちづる、レオナ、オロチが好きな方、友達になってください！ 年齢性別不問です。初回のみ80円切手同封でお願いします。イラスト同封してくれると嬉しいです。13歳・女。〒031-0823 青森県八戸市湊高台1-19-6 大崎春香

●KOFのクリス（炎のさだめのクリスでもOK）が好きな方、僕と文通してください。文通するのは初めてなので気の長い人募集でーす。性別不問。年齢はできるだけ近い人がいいです。15歳・男。〒731-3821 広島県山県郡戸河内町土居892-2 大牟田顕好

●オジ様とボス&爺の会員制サークルあります。常時メンバー募集中！ 1～2ヵ月に1回の会誌と交流会が活動内容です。会員同士が仲のよいアットホームなサークルですので、初心者の方でも安心して楽しめます。あと、サークルの編集（超簡単）を一緒にできる新宿or池袋にこられる方や、東京のイベントに一緒にいってくださる方など、募集します（コスプレイヤー歓迎！）。興味を持たれた方は80円切手を同封して、気軽にご連絡くださいね。〒160-0008 東京都新宿区三栄町8 林美穂

●KOFやサムスピが大好き♡という方、私と文通、イラ交しましょう。近くの方は一緒にゲーセンにいきましょう。私は八神、色、ナコ、ガル、シェルミーと秘書sが大大大好きです。できるだけ年上の方希望です…。初回のみ80円切手同封で。19歳・女。〒674-0084 兵庫県明石市魚住町西岡745-9-1-502 宍野梨江

●KOFがとにかく好きな人、特にサイコソルジャーチームが好きな人、ぜひ文通してください。年齢性別不問。初回のみ80円切手同封でお願いします。18歳・男。〒527-0064 滋賀県八日市市市尻無町829 松井隆明

●月華の剣士本を作るにあたって、アンケート回答者様を募集します。ご協力してくださる方は、80円切手を同封してご連絡ください。締切りは12月31日です。ペーパー配布者様も募集中です（交換のみ）。50枚前後で。よろしくお願いします!! 〒737-0024 広島県呉市宮原1-16-16 北村映子

●SNKの格ゲーが好きな人、文通&イラ交しましょう！ 年齢性別不問。切手は不要です！ 13歳・女。〒834-1102 福岡県八女郡上陽町大字北川内4509-2 竹房亜伊子

●SNKのゲームの中で、KOFが一番いいという人、僕と文通してください。特にロバート、クラーク、タクマ、ラルフ、紅丸が好きという人、大歓迎!! 近くに住んでいる人は、KOFを教えてください。お手紙待ってます。11歳・男。〒679-1112 兵庫県多可郡中町間子330-1 杉浦文則

●KOF中心のよろずサークル『MARS』では、ペーパーを配布してくださる方を募集しています。一方的でも交換でもお礼あり♡ 特に条件はありません。ご連絡ください。〒401-0012 山梨県大月市御太刀1-5-16 清水明子

●友達求ム！ KOFが大好きで、庵、京、社がLOVEな方、ぜひ私にお手紙ください♡ 年齢性別不問ですが、なるべく18歳までがいいかなぁ。イラ交もしましょうね♡ また、同人活動やってる方も大募集！ 一緒に便せんや本を作ってくれる相方さんカモォ～ン♡ コスプレしてる子もOK♡ 初回のみ80円切手同封でね。返事は確実です。15歳・女。〒038-0003 青森県青森市石江富田248-9 山内あゆみ

●KOFなどネオジオが好きな方、文通or友達になってください。性別不問ですが、18歳以上の方希望。全国からの楽しいお手紙待ってます。80円切手、プリクラor写真をつけてくれると嬉しいです。22歳・男。〒350-1175 埼玉県川越市笠幡48-5-25 山崎真也

●SNK格ゲーアンケート回答者様募集中!! もう古いゲームだろーが、人気ゲームだろーが関係ナシ！ とにかくSNK格ゲーが好きな人、ご協力ください！ 80円切手+宛名シール同封でヨロシクです。お手紙、ペーパー入りだと嬉しいです♡ お礼は結果ペーパー+αになりマス。〒037-0009 青森県西郡稲垣村大字千年字清橋63 川崎さち子

●KOF、サムスピ、月華の剣士がめっちゃ好きやね～ん!!という方、私と楽しい文通をしましょう!! 誰のFANでもANYTHING OK！ あと安井邦彦様♡のFANの方も募集中です。80円切手はなくてもOK！ 16歳・女。〒689-2333 鳥取県東伯郡東伯町別宮506 定常奈緒美

●マリーファン集え！ マリーがひたすら好きな人、あとオロチ一族と庵の中で1人でも合う人、文通しよ。返事確実。14歳以上の方希望。お手紙待ってます。15歳・男。〒302-0032 茨城県取手市野々井656-5 坂東道宏

●よろずサークル『DUNE』では会員様を大募集中です！ 2ヵ月に1回、会報を発行。会費は350円です。期限はありません。〒781-5106 高知県高知市介良乙2744-7 小笠原陽子

●KOFが大好きな人、私と文通してください！ 特に真吾、拳崇、クラーク、キング、マチュアが好きな人募集中です。もちろんそれ以外でもOKです。県内の方は、一緒にゲーセンにいきましょう。年齢性別問いません。初回のみ80円切手同封でよろしくお願いします。15歳・女。〒476-0011 愛知県東海市富木島町西山田1-1-20-620 鳥原育代

●KOF大好きな方、文通しましょう。そしてお友達になってください。最近友達がゲーム離れしたため、寂しいばかりです。年齢性別不問。初回のみ80円切手とプリクラ（できれば）同封でお願いします。必ず返事書きます。20歳・男。〒583-0024 大阪府藤井寺市藤井寺4-13-43 上田雄右

●オロチ一族アンケート回答者様大募集中!! ただいま、オロチキャラONLYアンケートを実施しています。オロチキャラが大好きな方、または「答えてやろう！」という心優しい方♡ ぜひご協力お願いします。80円切手と宛名シールを同封してご連絡ください!! お礼もあります。宜しくお願いしまーす♡ 結果は3月発行の本に載せる予定デス。〒420-0911 静岡県静岡市瀬名1-8-6-12 本多方「f」係

●キングの好きな方、文通してください。ちなみにサカザキ兄妹とロバートも好きな方や、リョウ♡キングの方だと嬉しいかも♡ 女性の方のみ募集です。初回のみ80円切手同封にてお願い致します。20歳・女。〒336-0026 埼玉県浦和市辻8-26-1-5-102 松本仁美

●KOFキャラのファンで、特にユリが好きな方、僕と文通&イラ交してください。もちろん、サムスピや餓狼ファンの方でも大歓迎!! 他に、サークルやっている方、色々教えてください。初回のみ80円切手同封で。17歳・男。〒018-4423 秋田県北秋田郡上小阿仁村仏社字羽立台57-1 武石淳

●KOFの拳崇、真吾、京、ユリ、舞、マリー、アテナの中に1人でも好きなキャラがいる方、文通しまし

チームNIGUROメンバー募集！



我々はオールジャンルゲームチームNIGUROを結成しました！ そこでメンバー募集デス！ 神奈川東京付近の方、よろしくネ！

横井康平 21歳・男（左）

〒222-0022 神奈川県横浜市港北区篠原東3-20-31

文通&サークル活動しましょ♡



KOFで庵と京が好きな方、やおいもあるけど一緒にサークル活動、文通しましょう♡ 性別年齢不問、男性大歓迎です。80円切手同封でね♡

笠原拡美 20歳・女

〒344-0031 埼玉県春日部市一ノ割3-2-33









よう（特に拳崇）。コスプレの仕方を教えてくださる方も募集中！ 初回のみ80円切手同封でお願いします。14歳・女。〒438-0823 静岡県磐田郡豊田町下本郷253-30 伊藤優佳

●文通相手&お友達募集！ KOF、餓狼の大好きな方、特にオロチな人々、アテナ、舞、京、ユリの好きな方、お友達になってください。その他のキャラでもOK！ 年齢性別不問。ぜひお手紙ください。待ってります。20歳・男。〒480-1207 愛知県瀬戸市品野町4-244 加藤浩之

●KOFの社、庵、京、クリス、シェルミーなんかがLOVEな人!! 私と文通&イラ交しませんか？ 近くの人は、ゲーセンとかにいきまくりましょう♡ 年齢性別地域、一切不問。日本中のKOF FANとお話したいっス♡ 初回のみ80円切手同封でよろしくお願いします。返事100%♡ 16歳・女。〒039-2216 青森県上北郡百石町字後田39-3 川口明子

●SNK関連について語り合える方、文通しましょう。絵へたですが、イラ交もOKです。17～23歳の方、性別問わず長期で、よろしくお願いします。20歳・男。〒243-0444 神奈川県海老名市杉久保1018-36 曽我喜弘

●委託者様募集♡ 今年は受験でマトモに活動できそうにないので…。1種5部～10部で、できれば買取りにしてくださると嬉しいのですが、そうでなくてもOKです。ジャンルはKOFの他にも色々ありますので、まずは自己PR、電話番号、あなたの最新のペーパーを同封してご連絡ください。〒673-1456 兵庫県加東郡社町窪田80 神崎江美子

●SNKの格ゲーが好きな方、またコスプレをしている方、ぜひぜひお友達になってください！ 文通もOK。私もコスプレしているので、一緒にイベントにいってコスプレしましょ♡ 年齢性別地域不問です。初回のみ80円切手同封してくれると嬉しいです。お手紙待ってます！ 14歳・女。〒760-0072 香川県高松市花園町3-1-16-101 明石由佳

●サムスピ&KOF'96～'98などが好きな方、文通しましょう。先着3～4名様。その他コスプレの仕方、作り方を教えてくれる人も手紙ください。初回のみ80円切手同封してください。16歳・男。〒631-0845 奈良県奈良市宝来4-5-16 米田浩司

●KOF（'94～'97）と月華のアンケート回答者様を募集しております！ 片方だけでもOKです♡ 80円切手と宛名シールを同封して、お気軽にご連絡ください。お礼あり。ご協力お願いします。〒297-0029 千葉県茂原市高師818-1 笠井方 N・アンケート係

●KOFで、特に京&庵が大好きな方、お友達になりましょう！ 同年代の方希望です。初回のみ80円切手同封で、よろしくお願いします♡ 18歳・女。〒887-0031 宮崎県日南市大字戸高1-564-1 青木聡美

●お友達募集!! なるべく近くに住んでいて、一緒にゲーセンへいって遊んでくださる方、または師匠になってやる（笑）!!ってな感じの方、募集しております。おもに好きなジャンルはKOFですが、その他でも構いません。年齢性別一切不問ですが、プリクラor写真を同封してくださると嬉しいです。また、ペーパーをくださる方も募集しています。こちらの方もよろしくお願いします！ 14歳・女。〒699-2304 島根県迩摩郡仁摩町馬路1321 田中園子

文通&サークル活動しよう！



KOF&ねおちゅぴが好きな人、文通しましょう！ 近くの人は大会を開いて腕を競い合おう！ 年齢性別不問。初回のみ80円切手を！

中村充伯　22歳・男

〒471-0078
愛知県豊田市昭和町4-83 A-Flat・304号

パラレルパラレル



やはりそれは、KOFに参加しはじめた時期の差か…。これではまるで山崎さんが予言者のようですなぁ（笑）。KOFのビリーが知らない未来を知っているのね…シュールだ。

●PN／みちいん（高知県）

アンディに聞きました



最後のコマのアンディが何ともいえん！ 上3コマとのギャップに笑えます。…つーか、そういう理由でビリーと組みたくなかったのか？ …いろんな意味で、すごい。

●PN／SKT（愛媛県）

援護表泣き笑い。



あの細かい表の中に、いろんなドラマがあったんだな…。親子なのに、まるで助けてもらえない柴舟はちょっとかわいそうかも。八神家VS草薙家の関係はどうなっているんだろう？ 謎。

●PN／九頭巳佳弥（大阪府）

じいさんとぼく



そんなことで覚醒するか、楓よ（笑）。カメの顔見ただけで名前が分かるとは、なかなかやりますな。ラブラブだね（誤）♡ …てゆーか、なんでお前がそこにいる、守矢よ…。

●PN／カトリマット（宮城県）

オープンテラス

カツオとかノリスケとかは声が変わるだけであれだけ騒ぎになったけど、そう考えると、覇王丸やアテナの声が変わってもすんなり受け入れるネオジオユーザーは寛大なのだろう。●PN＝名称未定一号（宮城県）／しかも「実は死んでなかったギース（もしくはナコルル）」「年を取ったり取らなかったりするキャラたち」と、つじつまの合わない設定にすら許容してしまうのだ。っていうか、もはやつっこむ気もないか。（中嶋）

オープンテラス

NF10月号の表紙は、やたらと顔色の悪い庵のドアップ。そろそろ大切な物の中に「自分の命」を加えた方がいいと思う。●PN＝隼川夕奈（千葉県）／まず右京にいってやろう。（中鶴）

売買&交換コーナー

●買い／ネオジオCDZ本体を、2万円以内で。送料こちらもち。ハガキでご連絡ください。
〒675-0057 兵庫県加古川市東神吉町神吉451-35 渋谷陽一

●売り／侍魂グッズ＋αの在庫処分SALEです。4～5部ほどの便せんをつめます。もしかしたら、封筒も入れるかも。100円小為替＋200円切手を同封して、ご連絡ください。
〒949-8411 新潟県中魚沼郡中里村大字田沢壬川 樋口聡美

●買い／ロバート、ユリ・サカザキ、藤堂香澄に関するものを（コスプレ衣装以外で）。品物のリストと希望価格を書いて、封書などでご連絡ください。
〒920-0005 石川県金沢市諸江町上丁127-1 澤飯智行

●売り／ネオジオCD本体一式＋ソフト（KOF'94～'97など計9枚）を、1万円以上で。高価優先。ネオジオ本体一式＋ソフトとの交換でもいいです。
〒011-0901 秋田県秋田市寺内三千刈43-6 伊藤賢一郎

●交換／私のネオジオCD本体（箱説つき）＋1万円と、あなたのネオジオCDZを。送料こちらもち。ハガキでご連絡を。
〒004-0052 北海道札幌市厚別区厚別中央2条3-2-30-201 斉藤雄一

●買い／ROM版『KOF』シリーズを（箱説つき）。どれでも構いません。なるべく美品希望。希望価格を明記してご連絡ください。
〒306-0617 茨城県岩井市神田山1451-1 中川裕介

●売り／ROM版『KOF'97』を、1万円で。送料はそちらもちで。往復ハガキでご連絡ください。
〒314-0254 茨城県鹿島郡波崎町太田82-43 高田和彦

●交換／僕のネオジオCDZ本体＋コントローラ1個＋CD版『KOF'97』と、あなたのROM版『プレイジングスター』＋『RB2』を。80円切手同封でご連絡ください。
〒649-7173 和歌山県伊都郡かつらぎ町大谷1119 阪口由英

●買い／NF'98年5～7月号をセットで。ポスター1なしOK。送料こちらもち、安価優先です。保存状態、希望価格（送料こみ）、支払い方法を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。
〒047-0023 北海道小樽市最上2-18-25 根本有紀子

●売り／ネオジオグッズを色々。KOF'96テレカ、人形などがあります。リストを送るので、80円切手同封でご連絡ください。
〒921-8117 石川県金沢市緑が丘10-1 越野義宏

●買い／ネオジオ本体一式＋ROM版『KOF'97』＋メモリーカードを2万円くらいで。送料こちらもち。希望価格と支払い方法を明記のうえ、ご連絡ください。
〒381-0085 長野県長野市上野3-142 井上真由美

●売り／ネオジオCD本体一式＋ソフト2本を8千円くらいで。もしくは、あなたのネオジオ本体一式（箱説なしでも可）＋ROM版カセットと交換してください。交換の場合は、そちらのカセットに合わせて、現金1万円程度やグッズ、PS版ソフトなどをプラスします。
〒895-0023 鹿児島県川内市横馬場町7-10 内山太務

●交換／私のCD版『サムスピ』『真サム』『斬サム』『月華』と、あなたのROM版『天サム』を。また、私のCD版『餓狼2』『餓狼SP』『餓狼3』『RB』『RBSP』と、あなたのROM版『KOF'96』を。また、私のCD版『KOF'94～'97』と、あなたのROM版『KOF'97』を。以上の3つの中で1つでもOK（組み合わせ自由）という方、ご連絡ください。おまけに、CD版『メタスラ』『メタスラ2』『武士道烈伝』『ギャラクシーファイト』『ゴウカイザー』『風雲』『GANGAN行進曲』の中から1つつけますので、希望のソフト名を明記してください。
〒161-0033 東京都新宿区下落合4-22-8-104 堀謙介

●買い／ROM版『KOF'98』を2～3万円くらいで（付属品つき）。美品ならもっと高く買います。希望価格と支払い方法を書いて、ハガキでご連絡ください。
〒340-0021 埼玉県草加市手代町121-3 山田裕俊

●売り／『KOF'98』オロチ便せんを。オロチ系キャラそろってます。B5、オフ、グラデ刷、8枚で100円です。100円小為替＋140円切手（送料）＋宛名カードを同封して、ご連絡ください。
〒467-0832 愛知県名古屋市瑞穂区神前町1-68 稲熊美穂

●買い／NF'98年7月号を適価で。その他、餓狼伝説が特集されている号がありましたら、そちらもぜひお願いします。まずは希望価格を明記して、封書でご連絡ください。
〒300-1235 茨城県牛久市刈谷町5-7-22 前田晶子

●売り／CD版『パルスター』『ピューポイント』『神凰拳』『真サム』『WHP』の5本セット（すべて美品）を、5千円以上で。希望の方には、スティックコントローラもつけます。高価優先。送料負担してくださる方、往復ハガキで今月末までにご連絡ください。
〒642-0023 和歌山県海南市重根1-983-15 中元大裕

●買い／ネオジオCD本体（すべての付属品つき）＋CD版『KOF'97』をセットで2万円前後で。希望価格、支払い方法を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。
〒954-0213 新潟県南蒲原郡中之島町下沼甲116 吉田彰

●売り／昔のSNKキャラクターグッズ多数を、適価で。おもにぬいぐるみ、キーチェーン、その他色々、プライズ物中心。他にも新しめの物も多数あります（特にKOF物）。まずはリスト請求してください。切手不要です。
〒170-0013 東京都豊島区東池袋3-13-12-704 前田方NF．R

●交換／僕のセガサターン本体（黒、箱、コントローラ2個つき）＋拡張ラム＋SS版『KOF'97』『RBSP』『WHP』（すべて箱説つき）＋3千円と、あなたのネオジオCD本体（コントローラ2個つき）＋CD版『RB2』を。少々キズがあっても動けば構いません。まずはハガキでご連絡を。
〒861-6402 熊本県天草郡倉岳町棚底2563-1 海老本順一

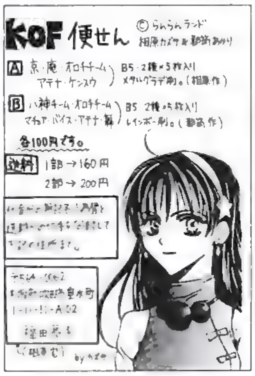
●買い／怒チーム（特にラルフ&レオナ）に関するグッズを、できるだけ安価で。同人誌やテレカなど、何でもOK（特に2人がいっぱい出ている同人誌）！ あと、NFの『KOF'97』の記事が載った号から、'98年3月号までも売ってください。希望価格、支払い方法を明記してご連絡ください。
〒674-0051 兵庫県明石市大久保町大窪888-1 シャトー水田II205 高城亜都紗

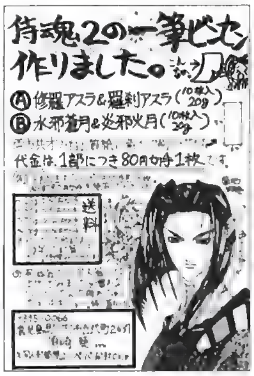
●売り／ネオジオCD本体（箱説あり）＋ソフト24本（KOF'94、'95、'97、真サム、餓狼、他）を1万5千円以上で。高価優先。希望価格を明記のうえご連絡ください。ネオジオROM本体＋ROM版KOFシリーズとの交換も可。
〒314-0113 茨城県鹿島郡神栖町横瀬958-87 五十嵐由衣

●買い／ROM版『メタスラ』（箱

説あり）を、1万5千円で。美品希望。送料こちらもちで、まずはご連絡ください。
〒533-0004　大阪府大阪市東淀川区小松1-15-32　峯沢マンション小松303　斉藤康貴
●売り／KOFフルカラー便せんを、1部200円で。KOF2種入便せんを、1部100円で。ペーパー希望の方は80円切手同封でお問い合わせください。どちらも絵柄は京、庵、クリスetc。送料は、1～2部160円、3部200円、4部240円、5部270円。代金分小為替＋送料分切手＋連絡用80円切手（未使用の場合お返しします）を同封のうえ、お申しこみください。
〒659-0004　兵庫県芦屋市奥池南町7-9　西村方　霧氷水青
●買い／ネオジオROM本体（付属品やソフト含む）を。箱説の有無や希望価格を書いて、ハガキで連絡ください。送料こちらもち。
〒496-0023　愛知県津島市鹿伏兎町西36-6　鈴木旭
●売り／ROM版『KOF'94』を、1万円以上で。また、メモリーカードを2千500円で。ともに状態良、箱説つきです。送料はそちらもちでお願いします。
〒413-0235　静岡県伊東市大室高原6-611　石井忠
●買い／NF'98年1～3月号までをセットで、1千200円で。できるだけ美品希望。支払い方法を明記して、ハガキにてご連絡お願いします。送料こちらもち。
〒310-0803　茨城県水戸市城南2-14-6　Mシティマンション105　飯島宏喜
●売り／KOF'97ぬいぐるみの庵、アテナを500円以上で。「KOF'97」を8千円以上で。ROM版。高価優先、送料そちらもちで。希望価格を明記のうえ、ご連絡ください。
〒981-3331　宮城県黒川郡富谷町東向陽台3-7-5-307　菅原健司
●買い／KOF95～'98関連のグッズを。美品希望です。なるべくまとめて売ってくださると嬉しいです。内容によっては、高額で買い取らせていただきます。

他にも、NFのKOFポスターも買います。希望価格を明記のうえ、ご連絡ください。送料はそちらもちでお願いします。支払い方法はそちらにお任せします。
〒496-0019　愛知県津島市百島町字牛屋45-1　吉田祐太
●売り／ネオジオCDZ本体一式を。また、CD版『KOF'96』『'97』『RBSP』『麻雀狂列伝』『リーグボウリング』を。送料はそちらもち。希望価格を明記のうえ、往復ハガキでご連絡ください。買ってくださった方には、CD版『KOF'95』をつけます。
〒598-0034　大阪府泉佐野市長滝3778-8　山中智弘
●買い／CD版『KOF'96ネオジオコレクション』『龍虎の拳外伝』を、なるべく安価で。送料はこちらでもちます。安価優先です。希望価格と支払い方法を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。よろしくお願いします。
〒375-0045　群馬県藤岡市金井679-1　高梨了一







投稿規定

賞品稼ぎも歓迎!! 各コーナーへのみんなの投稿待ってるよ!!

【Welcome To PaoPao Cafe！（パオパオカフェへようこそ～）】

〈ありがとうママパパ〉
・学校やプライベートで起こった、日々のおもしろいできごとを募集！ 明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈！

〈月を見るたび思い出す〉
・ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！ 非常識な人がいて困った系の話でもOK！ 人のあり方についてともに語り合いましょう！ 採用者1名に賞品進呈。

〈替え歌、行っきまーすー！〉
・ズバリ"替え歌"を募集。自作の替え歌をバンバン送ってね！ 元歌のタイトルを書くのを忘れずに。マイナーな曲はなるべく避けて欲しいかも　採用者1名に賞品進呈！

〈勉強はお留守だぜ！〉
・ネオジオの在り方や現状に関するマジな意見や、ネオジオの魅力を大解析するお便りを大募集！ ティープなユーザーのディープな意見を待ってるぜ！ 採用者1名に賞品進呈

〈こんな空耳〉
・キャラクターボイスやネオジオソングの空耳を募集！ 聞こえるものも聞こえないものも、おもしろければOK！ 傑作には賞品を進呈。
　また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。「あのキャラは何ていってるの？」とか「英語でしゃべってるので意味が分からないよ～」など、なんでも質問してちょ。

〈ストーリーアルバム〉
・攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう"変な画面写真"を募集！ あの人の手があんな場所に…とか、本来の意味とは違ってこんなふうに見える！ というように、どういう写真がどういうふうに見えるかを説明して送ってね。台詞をつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎！ 採用者1名に賞品進呈。

〈キャラ♡レター〉
・好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！ 文字数は25文字×15行以内。素晴らしいレターには賞品を進呈。

〈愛すべきゲームたち〉
・あなたのお気に入りのネオジオゲームに対する"愛"を語ってください。そのゲームの魅力、見どころ、やりところなどを13文字×50行前後で。ゲームタイトルは必ず記入してね！ 採用者には賞品進呈

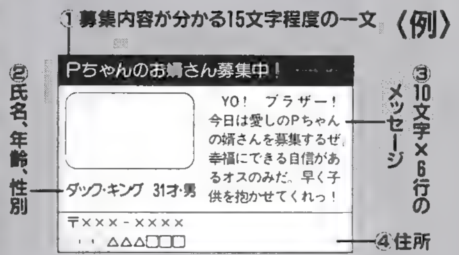
〈よろず質問・要望コーナー〉
・ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、はてはNFゲーマーさんなどに聞いちゃおう！ ただし、コマンド入力のコツなど、格闘ゲームに関する質問は【QandA】の方によろしくね！ もちろん要望や意見も受けつけてるよん。

〈今月の誕生日キャラ〉
・その月に誕生日を迎えるネオジオキャラへのおめでとうコールを大募集！ 文字数は13文字×5行程度。モノクロイラストでのコメントも待ってます♡ 不知火舞、ギース・ハワード、レオナなどの1月生まれのキャラを受けつけます。

〈ネオジオ特選同人誌コーナー〉
・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡先電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！
　アピールポイントや希望掲載期限もあれば記入しよう！

〈文通&募集コーナー〉
・文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。基本的にPNでの応募は不可。7桁の郵便番号を忘れずに。イラストつきのハガキも大歓迎です！ ただし字が小さすぎるとつぶれる可能性もあるので注意が必要！
　また、写真つきの告知も募集。例に従って1～4をすべて記入して、自分の写真と一緒に送ってね。写真はプリクラでもOKだけど、友達と一緒に写っているものを勝手に送るのは厳禁！ もし、自分以外の人も写っているものを送る場合は、本人の了解を取り、どちらが自分であるか分かるようにしてね。いたずらは絶対にダメ！

〈例〉



【売買&交換コーナー】
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし、売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、カセット版かCD版かを明記。便せん販売などのネタなら、イラストつきがグッド！

【モノクロイラスト】
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大したのも可だけど、折り曲げは厳禁！ ボールペン、鉛筆、うすずみは印刷に出にくいので不可。トーンを使う時ははがれないようしっかり圧着しよう！ 裏面には住所、氏名（PNも）を明記してね。"PaoPao賞"には賞品を進呈！

〈4コマまんが〉
・タテ150mm×ヨコ45mmの比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁！ 裏に住所、氏名（PNも）を明記。タイトルも忘れずにね！ 傑作には賞品を進呈。

〈オープンテラス（番外コーナー）〉
・100字以内のネタを募集、噂、ダジャレなんでもアリ！ ゲーム以外のネタでもOK！ 傑作に賞品進呈。

〈ゲーム用語辞典〉
・誰でも知ってる人気キャラから初心者お断りの専門用語まで、ゲーム用語を自分勝手に解説しちゃおう！ 文字数は90文字以内。最優秀者には賞品を進呈！ 人気キャラ名などは高競争率が予想されるので、ひとひねりした方が掲載確率UPかも!?

【天晴ワンダーランド】
　今回の募集は「の～ひ」です。
・プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラの凝ったコスプレ写真を大募集！ イロモノ、ウケ狙い大歓迎♡ ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！
　写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。"天晴賞"として賞品を進呈。詳細は117P参照。

【カラーイラストギャラリー】
・カラーイラストを募集。サイズはハガキ大、同じ比率なら拡大も可。基本的にメッセージなどの文章入りは不可だよ～ん♡ 送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて、折り曲がらないようにするのがベスト！ ハガキのまま送ると郵送の途中に汚れたり色が落ちたり消印がついたりするので危険なのだ（モノクロも同様）。"ギャラリー賞"には賞品進呈。

【バトル・ハイスコア】
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈のうえ、誌上でコメントを紹介！ 詳細はP87だ。

【ソフト人気ベスト10】
・あなたの好き&嫌いなネオジオソフトを募集。それぞれ5つ選んで好き&嫌いの順番に書いて送ってね。その理由も募集してま～す♡ 原則として1人につき月1回の投票となります！ 詳細はP81だよ。

【キャラクターランキング】
・好きな男性キャラと女性キャラそれぞれ上位3人の名前と登場するゲーム名を書いて送ってね　プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオゲームの登場キャラなら誰でもOK！ 原則的にお1人様での大量票は受けつけていません。
　カラーイラストつきのおハガキも待ってます♡ 結果発表は毎年2月号と8月号誌上。君の手で人気ナンバーワンキャラを決めちゃおう！

【QandA】
・格闘ゲームに関する疑問&質問を受けつけてるよ。コマンド入力のコツや連続技のつなげ方など、どんなことでもOK！ ゲーム中に見つけた怪現象なども送ってくれ！ 最強のNFゲーマー陣が君の質問にバッチリ答えてくれるぞ！
　これで、脱初心者ゲーマーだ！

【こんなゲームあったらいいな】
・あなたの考えた架空のゲームを募集。ジャンル、登場キャラ、ゲーム内容を、13字×30行程度で書いてね。

　各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。
　いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して、次の宛先に送るのだぁ～！
　まとめて送る時はコーナーごとに用紙（ハガキでなく、便センなどでOK）を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。
※各コーナーの締切りは、毎月月末（消印有効）です。

宛先
〒112-0005
東京都文京区水道
2-13-12　SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

オープンテラス
「KOF京」で京は東京～大阪を往復したり、海外へいったりしてるけど、そんな旅費をどうやってまかなっているのだろう…。●PN＝黒森音葉（東京都）／きっと先々でストリートファイト、もしくは大道芸でもしてるのだろう。テリーも覇王丸もこれで各地を渡り歩いているという噂だぞ。（中嶋）

新作ソフト発売予定リスト（10月22日現在）

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
●MVS●						
ショックトルーパーズ　セカンドスカッド	ザウルス	シューティング	514M	11月発売予定	価格未定	100%
幕末浪漫第二幕　月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～	SNK	格闘アクション	容量未定	11月発売予定	価格未定	80%
フリップショット	ビスコ	アクション	容量未定	年内発売予定	価格未定	96%
武蔵巌流記	ビスコ	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	80%
キャプテン・トマディー	ビスコ	シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	80%
●NEO・GEO●						
幕末浪漫第二幕　月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～	SNK	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	？%
●NEO・GEO CD/CDZ●						
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ドリームマッチネバーエンズ	SNK	格闘アクション	―	12月23日予定	6,800円	？%
幕末浪漫第二幕　月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～	SNK	格闘アクション	―	発売日未定	価格未定	？%
●Dreamcast●						
THE KING OF FIGHTERS(仮)	SNK	格闘アクション	―	来春発売予定	価格未定	？%
●プレイステーション●						
マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	パズル	―	11月5日発売予定	5,800円	100%
ATHENA-Awakening FromThe Ordinary Life-	SNK/夢工房	アドベンチャー	―	来春発売予定	価格未定	？%
～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	―	発売日未定	価格未定	？%
●ネオジオポケット●						
キング・オブ・ファイターズR-1	SNK	格闘アクション	―	10月28日発売予定	4,500円	100%
ネオジオカップ'98	SNK	スポーツ	―	10月28日発売予定	3,800円	100%
ポケットテニス	SNK/夢工房	スポーツ	―	10月28日発売予定	3,800円	100%
連結パズル　つなげてポンッ!	SNK/夢工房	パズル	―	10月28日発売予定	3,500円	100%
めろんちゃんの成長日記	SNK/ADK	育成シミュレーション	―	10月28日発売予定	3,800円	100%
将棋の達人	SNK/ADK	将棋	―	11月20日発売予定	3,500円	100%
ベースボールスターズ	SNK	スポーツ	―	11月26日発売予定	3,800円	100%
通信四人打ち　どこでも麻雀	SNK/ADK	麻雀	―	11月発売予定	3,500円	100%
サムライスピリッツ(仮)	SNK	格闘アクション	―	発売日未定	価格未定	？%
リアルバウト2(仮)	SNK	格闘アクション	―	発売日未定	価格未定	？%
月華の剣士(仮)	SNK	格闘アクション	―	発売日未定	価格未定	？%
バイオモーター　ユニトロン(仮)	SNK/夢工房	RPG	―	発売日未定	価格未定	？%
メタルスラッグ(仮)	SNK	アクション	―	発売日未定	価格未定	？%
パズルボブルスペシャル(仮)	SNK	パズル	―	発売日未定	価格未定	？%
パッシブソナー(仮)	SNK	シミュレーション	―	発売日未定	価格未定	？%
ネオ・チェリーマスター(仮)	SNK	バラエティ	―	発売日未定	価格未定	？%
ネオ・ミステリーボーナス(仮)	SNK	バラエティ	―	発売日未定	価格未定	？%
ネオ・ドラゴンズワイルド(仮)	SNK	カードゲーム	―	発売日未定	価格未定	？%
ネオ・21(仮)	SNK	カードゲーム	―	発売日未定	価格未定	？%
ネオ・バカラ(仮)	SNK	カードゲーム	―	発売日未定	価格未定	？%
ネオ・ダービーチャンプ(仮)	SNK	競馬予想	―	発売日未定	価格未定	？%

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。

ユーザーの声

10月のゲームショウで、ネオジオポケット『KOF R-1』をプレイしたぴょ～ん。つうか思ったより全然面白かったっス。あんなにちっさいのに技もちゃんと出るし、コマンドも入れやすいし、連続技まで出せるなんてすごい。

なんかソフトもいっぱい出るみたいだし、これからも楽しみだっぴょ～ん。

ところで、液晶画面がカラーのネオジオポケットが飾ってあったんだけど、あれはいつ出るんですか?

●PN／犬畜生パンチ（静岡県）

編：おおーっと、プレイしてきましたか『R-1』！ ゲームショウではなかなか好評だったようですな。『R-1』は特殊な組み合わせによるスタートデモもちゃんと再現してるし、EDにはなんと『'97』になかったシーンも…おっと、アドリブっス!!

ネオポケは今後も餓狼、月華、サムライなど強力なラインナップが続々発売予定！ カラー版ネオポケの発売は来年という話だぞ。

『月華の剣士』のプレイステーション版が待ち遠しくて待ち遠しくてしょーがない！ 格ゲーってよく分からないうちに負けちゃうことが多かったけど、このゲームは楓のEDを見るために一生懸命ゲーセンで練習しました。こんなゲームは初めてです！

プレステ版の移植作品はいろんなおまけモードがついている場合が多いので、今回も期待しています！

●PN／市ヶ谷SC（栃木県）

編：そういえば月華のプレステ版って、読者から4コマを募集したりしてたっけなあ。またまたおまけモードには期待できそうだね。

月華は新作も出たし、ロム＆ネオポケ版の発売予定もあるし、ファンはお金がいくらあっても足りまへんな～。

こんなゲームあったらいいな

『レオちゅうをつかまえろ！』

静かな田舎町に、戦争マニアの家族が住んでいた。ところが、父ハイデルン（43歳）がある日突然倒れてしまった。医者もさじを投げ、途方に暮れていた2人の息子ラルフ（9歳）、クラーク（5歳）に、父ハイデルンがいった。ハイデルン「2人とも、すまないが、幻のモンスター、レオちゅうをつかまえてくれないか。私はその精気を吸えば元気になるかもしれない」

2人が承諾し、旅立ちの時。ハイデルン「外はオロモン（オロチのモンスター）がうようよしている。これを持っていきなさい」

ハイデルンが持ってきたのは、3つのカプセルだった。ハイデルン「1匹は性格に少々問題のある炎オロモン京だ。次がかっこつけの激しいベニー。最後にでかいのがとりえのゴローだ。好きなのを1匹づつ持っていきなさい」

そしてレオちゅう探しがはじまったのであった。

最終的にレオちゅうをサイコボールでGETして、父に見せればエンディング！ レオちゅうがどうなるのかは、次回に続く。

●PN／Kei（大阪府）

編：9歳と5歳の子供を操り、幻のモンスター、レオちゅうの精気を吸って生き延びようとする父ハイデルン（43歳）は、果たして人間なのか…。え、次回があるんスか!?

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

112-0005

東京都文京区水道 2−13−12
SKビル202

（株）芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
12月号プレゼント係 行

希望プレゼント番号	

フリガナ 氏名	年齢 歳 性別 男・女
住所 〒□□□-□□□□ 都道府県 市区郡	
電話番号	職業 中学生 大学生 社会人 小学生 高校生 その他（ ）

ネオジオフリーク12月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細はP142をご覧ください。

❶今号で面白かった記事を3つあげてください

( )

( )

( )

❷今号でつまらなかった記事を3つあげてください

( )

( )

( )

❸お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO ②NEO・GEOCD ③NEO・GEOCDZ

④セガサターン ⑤プレイステーション ⑥スーパーファミコン

⑦N64 ⑧ゲームボーイ ⑨その他 ( )

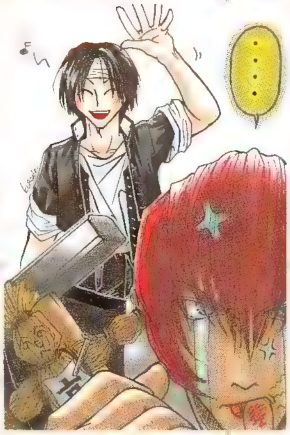
❹ネオジオフリークへのご意見、ご要望

カラーイラスト ギャラリー

皆様、芸術の秋を堪能していますか？　全然などと寂しいことをいっているそこのあなた。ここで足を止めて人それぞれの芸術を堪能していってくださいませね。

●PN／高峰茉莉（福岡県）
葉月人気根強いな。しかもみんなしてプレイヤーキャラ化望んでるんだね。こだわりはちょうちん半ズボンとか？　可愛いね♡

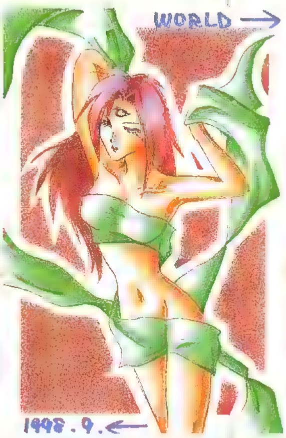




●PN／くろの（千葉県）
藁人形で呪うなんて暗いぞ、イオリン!!　しかも自分が怪我しちゃってるし（笑）。でも京はなんともないのね。なんだか報われないな。

●PN／服部牌蔵（福岡県）
ノリノリの2人の表情がイカスー!!　俺達の合い言葉ってか？　うしろであきれ顔してるレオナがさらにナイスだぞ!!





●PN／葉月一七（神奈川県）
ワールド様だー♡　相変わらず際どいお衣装ですね。でもその際どさがいいんですよね。ウフフ♡

●PN／凪野紗都（東京都）
わーい、すごいめろんちゃん初カラーイラスト♡　いろんなめろんちゃんなのね。どんな子に育てるかはプレイヤーのお好みだ!!





●PN／玖無アキラ（愛知県）
お色気たっぷりのマチュア&バイス♡　さすがはおねぇさまの魅力ですな。これってもしや服着てないの？　いや～ん♡

●PN／柘榴すおう（山口県）
ごめんなさい、担当も元ネタ分からなかったです。今度こっそり教えてねん♡





●PN／葉月忍（神奈川県）
かなりマジ入ってるエリとフィオだね。任務中なのかな？　あっ、エリ怪我してるよ。手当てしてあげないと!!



●PN／カトリマット（宮城県）
なんかこの楓の目付きすごくヤラシ…もとい悩ましげだね（笑）。月華も新作発表になったし、これから楽しみだね。



●嶋田亜沙子さん（神奈川県）
闘い終わったジョーだね。勝敗はどうだったのでしょうか？　男は背中で語るって？　そいつはかっこいいな。



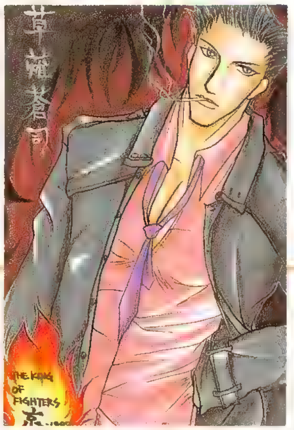
●PN／千春風（栃木県）
投稿に関しては常識の範囲で考えてくれればあんま堅く考えなくていいよ。にしても今年の雨はすごいやね。



●PN／佐山和泉（北海道）
わくわくってノリのいいゲームだよね。ちょっとしたところで遊びごころがあるというか。なんせフェルナンデスあんなだし（笑）。

●PN／倭智青（神奈川県）
ふわっとしてるアテナだね。なんだか心が落ち着くというか、ほんわかするね。たまにはこういうイラスト見て息抜きしなくちゃ!!





●PN／近衛京（東京都）
まだゲームプレイしてないのに、イラスト描いてくれてありがとう!!　早くプレステ買ってKOF京できるといいね♡

●PN／ばらスィー（東京都）
そういや鎮元斎ってほとんどイラストないのよね。やはり皆若者がよいのかのぅ渋くまどろんでてすっごくらしい鎮元斎サンキュ。

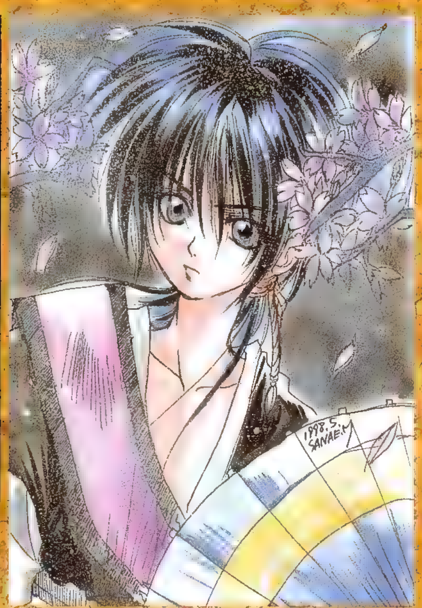




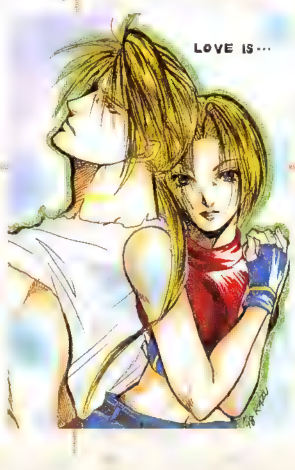
●PN／ベン邪民（宮城県）
確かにキムってお裁き似合いそうだね。ってことは、普段は遊び人なのかな？　それはちょっと似合わないかもね（笑）。

ギャラリー賞

★PN／みょうぢさなえ（新潟県）
花が散りゆく中、1人たたずむ閑丸…。綺麗じゃのう♡　しかし、ほんと出てこないよねぇ。こういう時こそファンは盛り上がらないと!!



●PN／藤田和秋（神奈川県）
LOVEですか…。いい雰囲気ですね、この2人。マリーのコスプレするの？　それならぜひぜひ天晴に送ってね。





●PN／月華蛍（群馬県）
そんでもって、月華ファンお待ちかねの新作の発表したよん!!　新キャラも増えてゲームの発売がすっごく楽しみだね♡

天晴ワンダーランド

最近、投稿数がメリメリっと増えてて担当はニヤニヤという笑みが隠せない天晴のコーナー。いつもみんなありがとうにゃ!!

これを活力にがんばるので、引き続きおもしろ写真よろしくねん♡

ナコルル＆リムルル





●PN／ナコルル＝しらとし＆リムルル＝ふれじゅ（青森県）

リムルル「あァ～姉様ごめんなさい」ナコルル「いけない子には――、おしおきです！」リムルル「ゆるし…ぐふっ。」というよくある（？）姉妹の光景です。リムルルの表情がやけにリアルでグー!!

チャムチャム＆チョナチョナ



●PN／チャムチャム＝春日羊＆チョナチョナ＝トトコ（神奈川県）

受験シーズン若き乙女が野生にかえった瞬間だそうな。虫刺され大丈夫？　うら若き乙女の肌は大切にしなくちゃね。っていうか受験も頑張るんだよ!!

七枷社



●PN／邪悪な社（広島県）

登場シーンにチャレンジですな。うまく自然利用してるよな（笑）。しかし添え物があるとはいえ、体を片手でささえちゃうなんてすごい力だね。

リョウ＆ロバート



●PN／リョウ＝光栄＆ロバート＝冠呈（台湾）

またまた海外のコスプレイヤーさんの登場!!　台湾のイベントでは人気者の２人とのこと。確かにキマってるね!!



タケシ&ミカ

★PN／タケシ＝椎名上海&ミカ＝江阪コジロー（静岡県）

レア物コスプレゲット!! ちゃんとゲーム中で見たかな? タケシが手に持ってるコーラはやっぱりホットなんだよね（笑）。うまく再現してるので、うっかり天晴賞進呈しちゃうよん♡



チョイ・ボンゲ

●PN／まこと（東京都）

人間の表情って色々に変化できるんだね、というのを実感させられてしまいました。でも、チョイの格好だからこそできる技なんでしょうかねぇ（笑）。



色

●PN／紫葵（東京都）

羅刹バージョンの色ちゃん。悩ましげなポーズがハマってるね♡ その腰の入り具合いと手つきが〜!! 誘われちゃいそうだぞ!!



庵&マチュア&バイス

●PN／庵＝八神将門&マチュア＝ローミア&バイス＝琴楓（東京都）

庵「好きだよ。バイス…♡」バイス「私もよ。庵…♡」マチュア「ぎゃふん!!」という場面とのこと。ゲーム内で起きた愛憎劇っていっていいのかな?



紅丸&ダブルアテナ

●PN／青アテナ＝妙&紅丸＝桜&赤アテナ＝鮎（神奈川県）

まさに両手に花状態ってヤツでしょうか? ちゃっかりしっかり肩に手をまわしちゃって、もうさすが紅丸! モテモテじゃん♡

投稿の掟

プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラのロケーションやシチュエーションに凝ったコスプレ写真を大募集! イロモノ、ウケ狙い、ゲームシーン再現の連続写真大歓迎です♡ ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁! 写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。ちなみに、凝っているポイントなんかが書いてあったりするのもポイント高いぞ!

優秀作品には『天晴賞』として賞品を進呈。たくさんのご応募、待ってま〜す!

〈宛先〉〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 ㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「天晴ワンダーランド」係

〈放送日時〉 ラジオ大阪　日曜23：30〜24：00
ラジオ日本　土曜24：02〜24：30
東海ラジオ　日曜23：00〜23：30

ねおちゅぴ通信 NO.5



全国のちゅぴらーさんに贈るこのページ。『ねおちゅぴ』を聴いている人も聴けない人も、みんなで楽しく盛り上がろう！
今回は、1周年記念CD発売を祝して、CDにまつわるいろんなことを紹介するぞ!!

ねおちゅぴ1周年記念CD発売!!

11月18日に発売される『ねおちゅぴベストトークコレクション』。みんなもう予約はしたかな？ このCDは、これまでのねおちゅぴの中からベストトークをチョイスして収録されたものだ。ねおちゅぴを聴けない地方の人には、待ちに待ったCDだね！

もちろん、いつもねおちゅぴを聴いている人のために、新録部分もバッチリ！ さらに、NG集なんてのもあって、ねおちゅぴを愛する人ならば絶対に買いの1枚だ。

その新録部分は、いつものねおちゅぴと変わらない雰囲気で収録されているぞ。

これまでに番組に寄せられたハガキ約1万枚がブースに持ちこまれ、その中から1枚ずつ完全にランダムで引いていくという形式で、収録は進められた。引いたハガキが寄せられた時期を思い出しながら読む2人は、本当に楽しそうだったぞ。CDを聴くみんなにも、その楽しさが伝わるはずだ。

その他、おまけの2分館も『試練の2分館　オチるまでスペシャル』と題して新録された。なんとこれは台本なしで、オチがつくまでタケシ&ミカを演じ続けるという企画。…で、結局オチはどうなったかというと…、それは聴いてのお楽しみ！

CDのジャケット撮影は、収録に先駆けておこなわれた。

まずはいつものラジオの収録ブースで撮影し、それからAMショーでも披露された野球のユニフォームに着替え、外に移動してまた撮影。

その後、撮影現場は打ち上げを兼ねた焼き肉屋へと移動。大好きな焼き肉を頬張りながらのスナップ撮影で、2人とも本当に楽しそうだったぞ。

ねおちゅぴの魅力がつまったCD、絶対聴こう!!


お互いかまえて、カッコよくキメ！ スポーティでよろしく♡


食べる！ 飲む！ これでこそねおちゅぴ姉妹だね♡


2人ともお気に入りだった衣装。お似合いっス


食べ物で遊んではいけません(笑)。でも楽しい…



『ねおちゅぴベストトークコレクション』
11月18日発売　1,890円（税込）
CD：PCCB-00345
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル

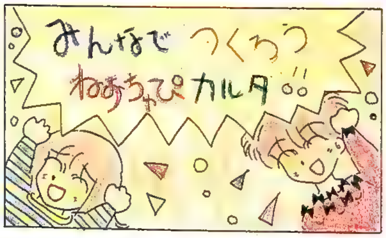
収録内容

1. オープニング
2. お便り読みまくり大会1
3. ねおちゅぴ名場面集Part1「いろんなコーナー編」
4. お便り読みまくり大会2
5. ねおちゅぴ名場面集Part2「ゲスト編」
6. エンディング
7. ねおちゅぴ名場面集Part3「おまけの2分館編」
8. 「試練の2分館」ーオチるまでスペシャルー
9. ねおちゅぴ秘蔵のNGバージョン（ボーナストラック）

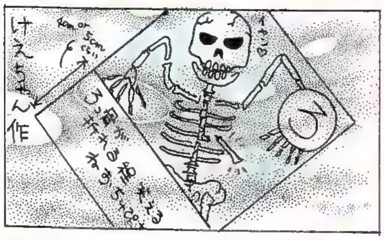
いかがかしらあっ？

●あい♡の共同作業●

by神谷けいこ









誌上ねおちゅぴ

ラジオを聴けない方にもねおちゅぴを楽しんでもらうための、誌上ねおちゅぴ。
ハガキを紹介した人には、番組と同じねおちゅぴステッカーをプレゼント！
どしどしハガキを送ろう!!



●CN／寿天晴（京都府）

最近、肉マンを感じさせるイラストが多くなってきました。…秋だからかしらぁ…よろしいなぁ。（神谷）

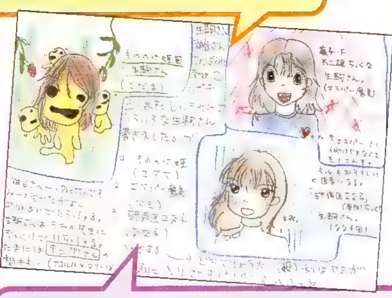
いや～私も感動したよ!!　って自分でいうなぁ!!　でも素敵な曲になったので、自分でもとても気に入っています♡　友達に広めるべし!!（生駒）



●下村剛史さん（大阪府）

かわいいタッチのイラストですー。今度はちゃんとしたサイズで私に挑戦してくれっ！（神谷）

いつもありがとう。ちっちゃいナコリムマンガがみょーに心をくすぐるのだ。（生駒）



●CN／八坂玲来（大阪府）

ずばり本人に一番近いのは１番でしょう。何も考えずに物を壊しそうです。（神谷）

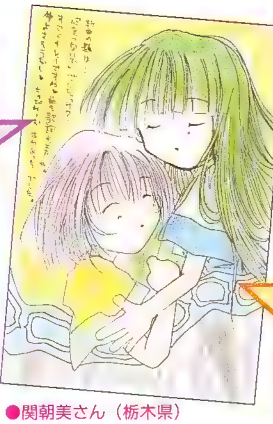
けいちゃんはprettyで、私はこだまかい!?　でも実はもののけ姫風いこまちょっぴり好き♡（生駒）



●CN／咲羅ルカ（東京都）

ねおちゅぴステッカー風のイラストですねぇ。…こんなの欲しいなぁ。かわいいのだー。（神谷）…

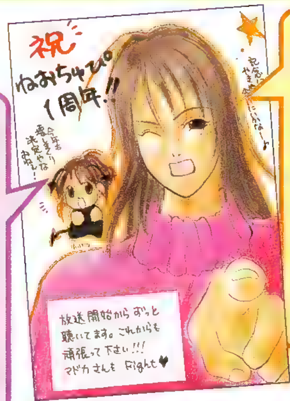
まじでこのステッカー欲しい!!　プロデューサーのやまやまにお願いしてみようかな!?（生駒）



●関朝美さん（栃木県）

見てるとアルファ波が出てきそうなステキなイラスト。理想の姉妹ってカンジだねぇ…。（神谷）

ナコリムデュエット曲もこんな気持ちで収録したよ!!　でも身体はガニマタやったけど…って、けいちゃんバラスなぁー!!（生駒）



●CN／マドカ嬢の下僕すいけつ（東京都）

肩に乗っているのは、私なのね…。でもこれだけかわいければ、アクマだのダダコーだのいわれてもOKー（神谷）

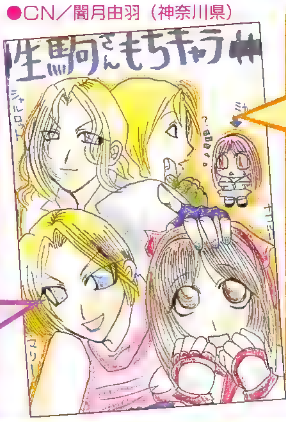
めちゃうまですな♡　あなたのイラストは、いつもみんなで感心しているのだ!!　これからもよろしく!!（生駒）



●CN／ユリシーズ（東京都）

タケシの「ばかやろー」って声が聞こえてきそう。（神谷）

思わずあなたにプレゼントしたくなっちゃいました!!　優勝!!（生駒）



●CN／闇月由羽（神奈川県）

おねえの偉大さが分かるイラストだねー　でも、そのおねえのめんどーをみてる（?）けえちゃんはもーっと偉大なーのだー（笑）。（神谷）

いや～こんなにやらせていただいていたんですなぁ、ありがたや!!　ミカの存在がいけてる♡（生駒）



●CN／やぶき真（東京都）

すっかりおなぢみになりましたタケシ&ミカ。少女マンガちっくでかわいいー!!（神谷）

たけしくんとミカちゃんもすっかり有名になってしまって…。やっぱり愛らしいカップルだ♡　ね、たけしくん♡♡♡（生駒）



●CN／C狂授（神奈川県）

はしっこにいるのはサモ・ハン・キンポー（by燃えよデブゴン）ですか…？　いいカンジです。（神谷）

ひそかにりりしいモンスターさんがいたのね～。もち２人の必殺技は"モンスター投げ"でしょう！（生駒）

ねおちゅぴへのお便りの宛先は、
〒552－8501　ラジオ大阪『ねおちゅぴ』NF係まで。

誌上ねおちゅぴへのお便りも募集！　日常の話題、悩み、２人への質問などなどなんでもOK！　採用者には２人がコメントをつけてくれるぞ！
ただし、イラスト文字ネタ関わらずそのまま掲載するので、ハガキのみの受けつけとなります。字が小さいと見にくいので注意してね。
宛先は、
〒112－0005　東京都文京区水道２－13－12
SKビル202（株）芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部『ねおちゅぴ通信』係まで。
締切りは11月末日、掲載は２月号にておこないます。
お便り待ってます♡

※CNは"ちゅぴネーム"の略です。

コンシューマインフォメーション

家庭用に移植されたネオジオゲームをチェック！

「もっとネオジオポケットのことが知りたい」という読者のリクエストにお答えして、今回は10ページにも及ぶネオジオポケット大特集！　なんと新作情報もあるのだ！

ネオジオポケット

ポケット格闘シリーズ

キング・オブ・ファイターズR-1

SNK

発売中

4,500円

格闘アクション

全技表を公開だ！

今回は全キャラの説明書に載ってないものも含めた完全版技表を掲載！　さらに隠しキャラである'94京の使用条件と技表も公開しちゃうぞ！



基本操作方法

※キャラクター右向き時

共通操作

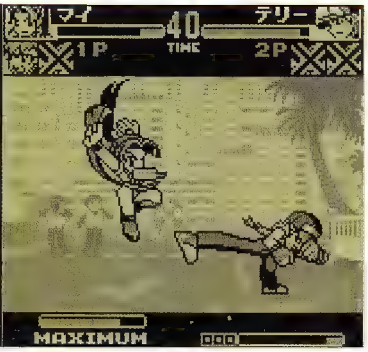
- ・→　前進
- ・←　後退、ガード
- ・↓or↘　しゃがみ
- ・↙　しゃがみ、しゃがみガード
- ・↖or↑or↗　ジャンプ
- ・←←　バックステップ
- ・A（短く押す）　弱パンチ
- ・A（長く押す）　強パンチ
- ・B（短く押す）　弱キック
- ・B（長く押す）　強キック
- ・オプション　ポーズ
- ・AB同時押し　ふっとばし攻撃
- ・ダウン直前にAB同時押し　ダウン回避（受け身）
- ・→+オプション　挑発

エキストラモード

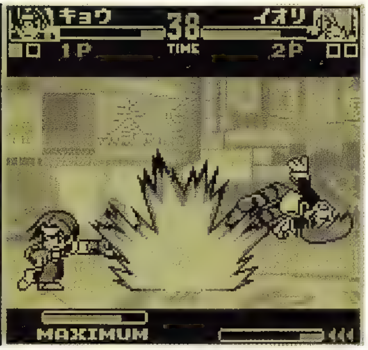
- ・→→　フロントステップ
- ・→or←+AB　攻撃避け
- ・↓+AB　パワーため
- ・一瞬だけ↖or↗　大ジャンプ

アドヴァンストモード

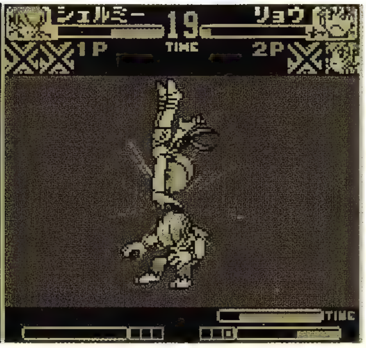
- ・→→　ダッシュ
- ・→or←+AB　緊急回避
- ・↓+AB　パワーMAX発動
- ・通常技でつかまれた時AB同時押し　投げはずし
- ・一瞬だけ↙or↓or↘のあと↖or↗　大ジャンプ
- ・↙or↓or↘のあと一瞬だけ↖or↗　中ジャンプ
- ・一瞬だけ↖or↗　小ジャンプ



エキストラモードにはジャンプは通常と大ジャンプしかない。気をつけよう



エキストラではゲージMAX+体力点滅状態でパワーMAX超必殺技を出せる



アドヴァンストではパワーMAX発動後に出せばパワーMAX超必殺技になる

三種の神器チーム



神楽ちづる 技コマンド表

●投げ技	
令月	→or←+A
回天	→or←+B
●必殺技	
百活・天神の理	→↓↘+A
弐百拾弐活・神速の祝詞	→↘↓↙←+AorB
弐百拾弐活・神速の祝詞・天瑞	神速の祝詞中↓↙←+再ボタン入力
百八活・玉響の瑟音	←↙↓↘→+A
弐百拾弐活 乙式 頂門の一針	↓↘→AorB
●超必殺技	
裏面八拾伍活・零技の礎	↓↙←↙↓↘→+A
裏面壱活・三籟の布陣	↓↘→↓↘→+B

八神 庵 技コマンド表

●投げ技	
逆剝ぎ	→or←+A
逆逆剝ぎ	→or←+B
●特殊技	
外式・夢弾	→+A・A
外式・轟斧 陰 "死神"	→+B
外式・百合折り	ジャンプ中←+B
●必殺技	
百式・鬼焼き	→↓↘+A
弐百拾弐式・琴月 陰	→↘↓↙←+B
百弐拾七式・葵花	↓↙←+A（3回連続入力）
屑風	投げ間合いで←↙↓↘→+A
百八式・闇払い	↓↘→+A
●超必殺技	
禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+A
裏百八式・八酒杯	↓↙←↙↓↘→+A





草薙 京 技コマンド表

●投げ技	
釟鉄	→or←+A
一刹背負い投げ	→or←+B
●特殊技	
外式・轟斧 陽	→+B
外式・奈落落とし	ジャンプ中↓+A
八拾八式	↘+B
●必殺技	
百式・鬼焼き	→↓↙+A
R. E. D. KicK	←↓↗+B
弐百拾弐式・琴月 陽	→↘↓↙←+B
七拾五式・改	↓↘→+B・B
百拾四式・荒咬み	↓↘→+A（短）
百弐拾八式・九傷	荒咬み動作中↓↘→+A
百弐拾七式・八錆	・荒咬み→九傷動作中A ・荒咬み動作中→↘↓↙←+A
百弐拾五式・七瀬	・荒咬み→九傷動作中B ・荒咬み→八錆動作中B
外式・砌穿ち	荒咬み→八錆動作中A
百拾五式・毒咬み	↓↘→+A（長）
四百壱式・罪詠み	毒咬み動作中→↘↓↙←+A
四百弐式・罰詠み	毒咬み→罪詠み動作中→+A
九百拾弐式・鵺摘み	↓↙←+A
●超必殺技	
秘奥義 裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A
最終決戦奥義 "無式"（三神技の壱）	↓↘→↓↘→+A

サウスタウンチーム



テリー・ボガード 技コマンド表

●投げ技	
グラスピングアッパー	→or←+A
バスタースルー	→or←+B
●特殊技	
バックナックル	→+A
ライジングアッパー	↘+A
●必殺技	
バーンナックル	↓↙←+A
パワーウェイブ	↓↘→+A
クラックシュート	↓↙←+B
ライジングタックル	→↓↘+A
パワーダンク	→↓↘+B
パワーチャージ	←↙↓↘→+B
●超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→+A
ハイアングルゲイザー	↓↘→↓↘→B



リョウ・サカザキ 技コマンド表

●投げ技	
谷落とし	→or←+A
巴投げ	→or←+B
●特殊技	
氷柱割り	→+A
●必殺技	
虎煌拳	↓↘→+A
虎咆	・→↓↘+A ・猛虎 雷神剛ヒット中→↓↘+A
飛燕疾風脚	→↘↓↙←+B
極限流連舞拳	投げ間合いで←↙↓↘→+A
猛虎 雷神剛	↓↙←+A
猛虎 雷神刹	↓↘→+B
●超必殺技	
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+A
天地覇煌拳	↓↘→↓↘→+A



キム・カッファン 技コマンド表

●投げ技	
首極め落とし	→or←+A
殺脚投げ	→or←+B
●特殊技	
トラ・ヨプチャギ	→+A
ねりチャギ	→+B
●必殺技	
飛燕斬	↓ため↑+B
飛燕斬・下降	強飛燕斬上昇中↓+B
半月斬	↓↙←+B
飛翔脚	ジャンプ中↓↘→+B
流星落	←ため→+B
空砂塵	↓ため↑+A
●超必殺技	
鳳凰脚	・↓↙←↙→+B ・ジャンプ中↓↙←↙→+B
鳳凰天舞脚	ジャンプ中↓↘→↘↓↙←+B

ヒロインチーム



ユリ・サカザキ

麻宮アテナ

ユリ・サカザキ 技コマンド表

●投げ技	
鬼はりて	→or←+A
さいれんと投げ	→or←+B
燕落とし	ジャンプ中↑以外+AorB
●特殊技	
燕翼	→+B
●必殺技	
虎煌拳	↓↘→+A
空牙（ユリちょうアッパー）	→↓↘+AorB
裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）	強空牙着地時→↓↘+B
雷煌拳	↓↙→+B
百烈びんた	→↘↓↙←+A
飛燕疾風拳（ユリちょうナックル）	↓↙←+A
飛燕旋風脚（ユリちょう回し蹴り）	↓↙←+B
●超必殺技	
飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+B
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+A
飛燕烈孔	↓↘→↓↘→+A

不知火 舞 技コマンド表

●投げ技	
不知火剛臨	→or←+A
風車崩し	→or←+B
夢桜	ジャンプ中↑以外+AorB
●特殊技	
紅鶴の舞	↘+B
●必殺技	
花蝶扇	↓↘→+A
龍炎舞	↓↙←+A
飛翔龍炎陣	→↓↘+B
必殺忍蜂	←↙↓↘→+B
ムササビの舞	・↓ため↑+AorB ・ジャンプ中↓↙←+A （ボタン押しっぱなし）
白鷺の舞	→↓↘+A
●超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+B
鳳凰の舞	↓↙←↓↙←+A
水鳥の舞	↓↘→↓↘→+A

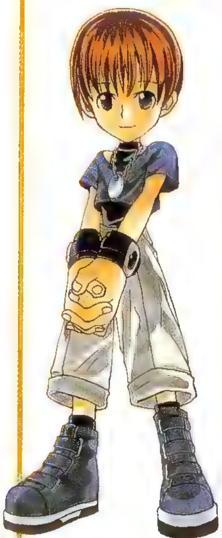


不知火舞

ニューフェイスチーム



七枷 社



クリス

クリス 技コマンド表

●投げ技	
ステップターン	→or←+A
エリアルドロップ	→or←+B
●特殊技	
スピニングアレイ	→+A
●必殺技	
スライドタッチ	↓↘→+A
ハンティングエア	→↓↘+B
シューティングダンサー・スラスト	→↘↓↙←+A
シューティングダンサー・ステップ	→↘↓↙←+B
グライダースタンプ	ジャンプ中↓↘→+B
●超必殺技	
ツイスタードライブ	↓↙←↓↙←+B
チェーンスライドタッチ	↓↘→↓↘→+A

シェルミー 技コマンド表

●投げ技	
シェルミーフラッシュ・オリジナル	→or←+A
フロントフラッシュ	→or←+B
●特殊技	
シェルミースタンド	→+B
●必殺技	
シェルミースパイラル	投げ間合いで←↙↓↘→+A
シェルミーホイップ	→↓↘+B
シェルミーシュート	←↙↓↘→+B
アクセルスピンキック	↓↙←+B
●超必殺技	
シェルミーフラッシュ	投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+A
シェルミーカーニバル	投げ間合いで←↙↓↘→←↙↓↘→+A



シェルミー

七枷 社 技コマンド表

●投げ技	
レバーブロー	→or←+A
ハチェットスルー	→or←+B
●特殊技	
ステップサイドキック	→+B
●必殺技	
ミサイルマイトバッシュ	→↘↓↙←+A
アッパーデュエル	→↓↘+A
スレッジハンマー	↓↙←+A
ジェットカウンター	←↙↓↘→+A
●超必殺技	
ミリオンバッシュストリーム	↓↙←↙↓↘→+A
ファイナルインパクト	↓↘→↓↘→+AorB

エディットメンバー



レオナ

レオナ 技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
レオナクラッシュ	→or←+A
オーデルバックラー	→or←+B
ハイデルンインフェルノ	ジャンプ中↑以外+AorB
●必殺技	
ムーンスラッシャー	↓ため↑+A
Xキャリバー	↓ため↑+B
グランドセイバー	←ため→+B
グランドセイバー 追い打ちサマー	強グランドセイバー中→+B
ボルテックランチャー	←ため→+A
アイスラッシャー	↓↙←+A
●超必殺技	
Vスラッシャー	ジャンプ中↓↘→↘↓↙←+A
リボルスパーク	↓↙←↙↓↘→+B
グラビティストーム	↓↘→↓↘→+A

矢吹真吾 技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
釟鉄	→or←+A
一刹背負い投げ・不完全	→or←+B
●特殊技	
外式・轟斧 カッコだけ	→+B
●必殺技	
百式・鬼焼き 未完成	→↓↘+A
百拾四式・荒咬み 未完成	↓↘→+A（短）
百拾五式・毒咬み 未完成	↓↘→+A（長）
百壱式・朧車 未完成	↓↙←+B
真吾キック	←↙↓↘→+B
●超必殺技	
外式・駆け鳳燐	↓↘→↓↘→+A
バーニングSHINGO	↓↙←↙↓↘→+A



矢吹真吾

麻宮アテナ 技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ビットスルー	→or←+A
サイキックスルー	→or←+B
サイキックシュート	ジャンプ中↑以外+AorB
●特殊技	
連還腿	→+B
フェニックスボム	ジャンプ中↓+B
●必殺技	
サイコボールアタック	↓↙←+A
フェニックスアロー	ジャンプ中↓↙←+A
サイコリフレクター	→↘↓↙←+B
サイコソード	→↓↘+A
空中サイコソード	ジャンプ中→↓↘+A
サイキックテレポート	↓↘→+B
スーパーサイキックスルー	投げ間合いで←↙↓↘→+A
●超必殺技	
シャイニングクリスタルビット	←→↘↓↙←+A
クリスタルシュート	シャイニングクリスタルビット中↓↙←+AorB
空中シャイニングクリスタルビット	ジャンプ中←→↘↓↙←+A
空中クリスタルシュート	空中シャイニングクリスタルビット中↓↙←+AorB
フェニックスファングアロー	ジャンプ中↓↘→↓↘→+A

'94草薙京が使える!

『KOF'97』がベースとなっているだけあって、隠しキャラも「'94草薙京」が登場! さっそく使用コマンドと技コマンド表を掲載だ!

'94草薙 京 技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
釟鉄	→or←+A
一刹背負い投げ	→or←+B
●特殊技	
外式・轟斧 陽	→+B
外式・奈落落とし	ジャンプ中↓+A
八拾八式	↘+B
●必殺技	
百式・鬼焼き	→↓↘+A
百八式・闇払い	↓↘→+A
百壱式・朧車	←↓↙+B
●超必殺技	
秘奥義 裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A

使用コマンド

キャラクター選択時に京にカーソルを合わせ、オプションボタンを押して選択



こちらの京は闇払い、朧車を持つ代わりに荒咬みや毒咬み、無式などが使えない。どっちを選ぶ?

ネオジオポケット めろんちゃんの成長日記



いろんなことを覚えさせればどんどんかしこくなるぞ

めろんちゃんの秘密に迫る！

めろんちゃんは育て方によって、さまざまな女性に成長する。そのバリエーションはなんと千500通り以上！好みのコに育てられるかな？



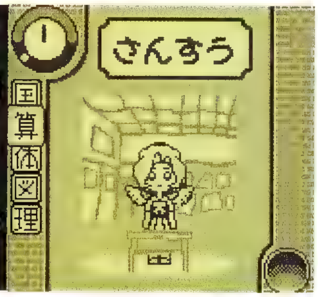
SNK/ADK	発売中
3,800円	
育成シミュレーション	

いろいろ覚えさせよう

ゲームがはじまった時のめろんちゃんは、ほとんど何も知らない状態。キミが学校へのいきかたやあいさつのしかた、料理の作り方などを、ひとつひとつめろんちゃんに教えていこう。

そのうち、自分からいろんなことをするようになっていくぞ。





学校にも通うめろんちゃん。慣れれば一人で通うようになるぞ

基本操作方法

通常時

レバー…カーソル移動
Aボタン…アイコン決定、めろんちゃんに触れる、アイテムを見る
Bボタン…選択キャンセル、めろんちゃんを呼び止める、めろんちゃんの行動をやめさせる
オプションボタン…ステータス画面表示

会話／あいさつの時

レバー…コマンド選択
Aボタン…友好的な答え
Bボタン…否定的な答え
オプションボタン…無視する

マップ画面の時

レバー…画面上で移動
Aボタン…店に入る
Bボタン…店から出る
オプションボタン…ステータス画面表示

マップの中でめろんちゃんに出会った時

Aボタン…そのままマップ上で行動させる
Bボタン…めろんちゃんの行動をやめさせて一緒に行動する

じゃんけんゲームで遊ぶ時

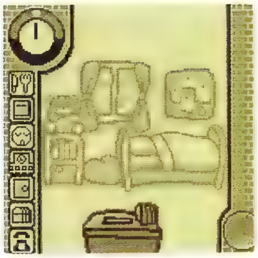
Aボタン…パー
Bボタン…グー
オプションボタン…チョキ



めろんちゃん自室で休憩の図。今度は何を覚えさせる？

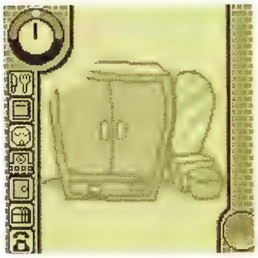
めろんちゃんのおうち大公開





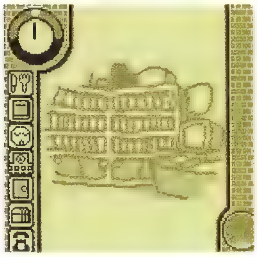
子供部屋

めろんちゃんの部屋。もちろん寝るのもここ。寝るとデータがセーブされる。



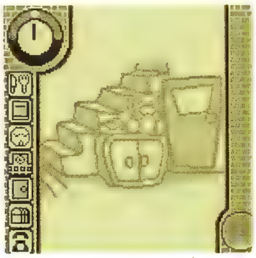
衣装部屋

着替えるときはここで。

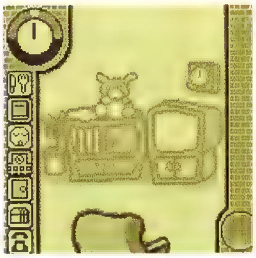


書斎

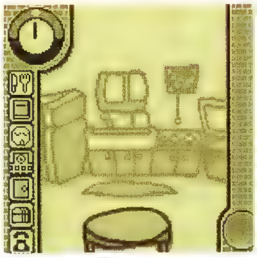
本棚を選ぶと図鑑、パソコンを選ぶとオプションメニューが表示される。



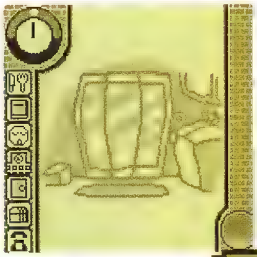
玄関



リビング



キッチン



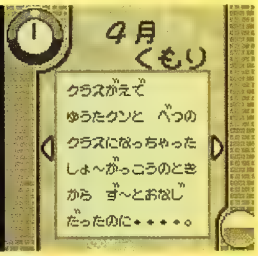
お風呂

めろんちゃんのヒミツ

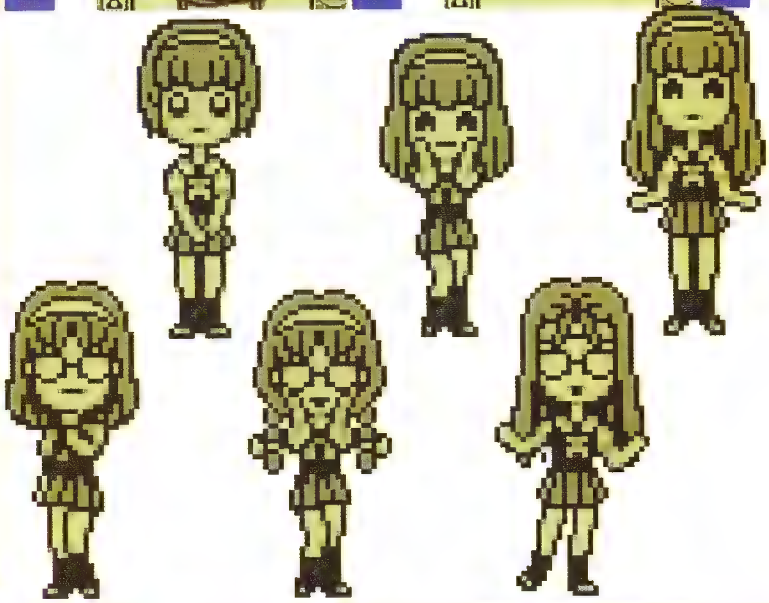
めろんちゃんは日記とアルバムを内緒で書いているのだ。どうすればこれらが見られるのかはまだヒミツ。ただし、勝手にのぞくとめろんちゃんに嫌われちゃうかも!?



遠足や運動会など、記念の1枚がならぶアルバム



こちらは日記。意外な(?)素顔が見られるかも!?



ネオジオポケット

ポケットスポーツシリーズ

ネオジオカップ'98

6つのモードを大紹介！

アイテムを買って選手に装備させたりと、RPG的な要素もあるこのゲーム。賞金を稼いだら、サッカーショップモードでアイテムゲットだ！



SNK	発売中
3,800円	スポーツ

ネオジオカップモード

16ヵ国が世界一を争うモード。16チームを4つのグループに分けて1回戦総当たりの予選をおこない、上位2チームが決勝トーナメントに出場して優勝をめざす。

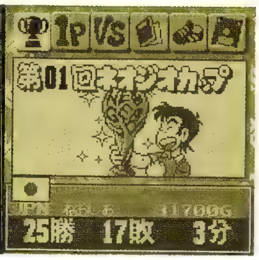
このモードで試合をすると賞金がもらえるのだ。

テストマッチモード

16チームから対戦相手を選んで1試合だけ戦うモード。練習に最適だ。

つうしんたいせんモード

通信ケーブルをつないで友達と対戦するためのモード。



ネオジオカップモードなどでの対戦成績は記録されるぞ

対戦に勝つとチームの人気が上がる。

チームデータモード

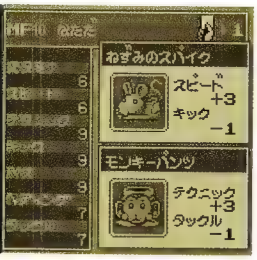
選手にアイテムを装備させたり、フォーメーションやスタメンを変えたりできるモード。また、ネオジオカップや友達との対戦成績も見られる。

サッカーショップモード

アイテムを売買したり、通信ケーブルで友達とアイテム交換ができるモード。

データセーブモード

ゲームデータをセーブするためのモード。



アイテムを装備して選手を強化していこう

ネオジオポケット

連結パズル つなげてポンッ!

離れたパーツをくっつけろ！

簡単なルールで戦略性の高いパズルゲームがコレ。さらに制限時間より早くクリアするともらえるキャラカードのコレクションもアツい！



SNK／夢工房	発売中
3,500円	パズル

基本操作方法

基本ルールはタイトルの通り、同じ種類の離れたターゲットをプレイヤーが発射するパーツでつなげて消していくというもの。

レバー…自機の移動
Aボタン…パーツ発射
Bボタン…パーツの消去
オプションボタン…ポーズ、「待った」の表示

ノーマルゲーム



自分がクリアしたステージはステージセレクトで選べるぞ

決められた数のターゲットを消すと出現する、クリアターゲットを消せばステージクリアとなる。

レベルは「れんしゅう」「ふつう」「むずかしい」の3段階から選択可能。

「れんしゅう」をのぞき、クリアしたステージは自由に選択できるようになるぞ。

オールクリアゲーム

画面内のすべてのターゲットを消すとステージクリアとなる、もっともパズル的要素の強いモード。時間制限はないので、じっくりと考えながらプレイできる。

バトルゲーム

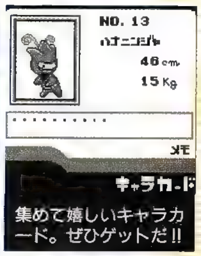
通信ケーブルで2台のネオジオポケットをつなぎ、ノーマルゲームで対戦するモード。このモードでは、連鎖をすると対戦相手にターゲットを送りこむことができる。

キャラカード

ノーマルゲームで、画面左にあるゲージが消える前にクリアすると、「キャラカード」が入手できる。

入手したカードにはキャラの名前、身長、体重、獲得年月日などのデータが記載されているぞ。

また、入手したカードはオプションの「カードファイル」でいつでも見ることができるのだ。



集めて嬉しいキャラカード。ぜひゲットだ!!

ネオジオポケット

ポケットスポーツシリーズ

ポケットテニス

基本操作方法を紹介！

小さいながらも本格的なテニスが楽しめるこのゲーム。今回は具体的にどんな操作でどんなことができるのか、じっくり紹介していこう。



SNK／夢工房	発売中
3,800円	スポーツ

サーブ（トス前）

レバー左右でベースラインより後ろで左右に移動、AまたはBでトスを上げる。トスはサーブを打たない限り、何度でもくり返せる。

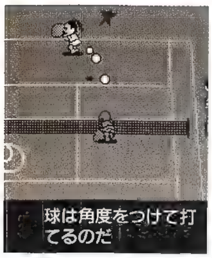
サーブ（トス後）

Aで速いサーブ、Bで遅いサーブを打つ。さらにトスが上がっている最中にレバーを左右に入力することで、入力した方向にサーブできる。この時レバーを長く入れているほど、より角度がつく。

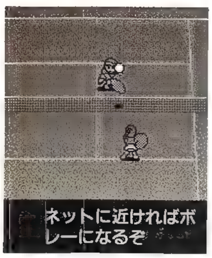
また、トスを上げたボールを高いところで打つと奥に、低いところで打つと手前に落とすことができる。

ショット（ストローク）

Aでストローク、Bでロブを打てる。ただしプレイヤーがネットに近い場合は、Aで強いボレー、Bで弱いボレーとなる。ボールのコースは打つ瞬間にレバーを入れることで、さまざまなコースに打ち分けができる。



球は角度をつけて打てるのだ



ネットに近ければボレーになるぞ

ネオジオポケット

ポケットスポーツシリーズ ベースボールスターズ



SNK | 11月26日予定 | 3,800円 | スポーツ

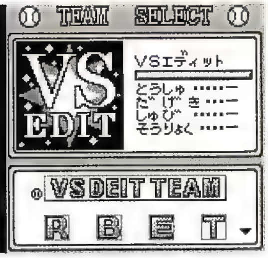
ボーナス選手&チーム登場！

すべてのチームに勝ち抜いて優勝すると出現するボーナス選手&ボーナスチーム。これらは2Pプレイ時にも使えるので貴重な戦力になるぞ。

ボーナス選手

1Pプレイで優勝すると、オリジナルのボーナス選手が出現する。このボーナス選手は最大18名まで保存可能（投手5人、野手13人）。ボーナス選手は優勝するたびに出現するぞ。

また、通信ケーブルを使用した対戦プレイで相手に勝つと、相手が持っているオリジナルのボーナス選手データをコピーして手に入れることができるのだ。



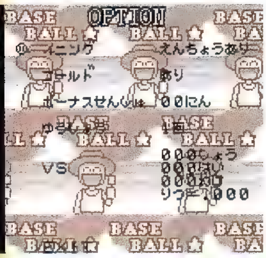
エディットで好みのチームを作れるぞ



選手のパラメータがかなりユニークなものになっている

ボーナスチーム

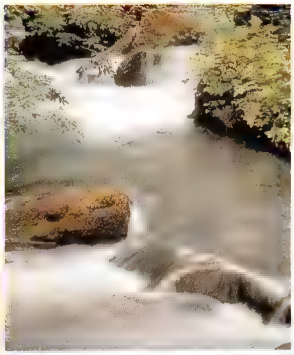
同じく1Pプレイで優勝すると、ボーナスチーム（新球団）が出現することがある。ただし、ボーナスチームはある条件をクリアしないと出現しない。いろんなチームを使ってみるのがカギ!?



オプション画面ではさまざまな条件が設定可能

ネオジオポケット

将棋の達人



SNK/ADK | 11月20日予定 | 3,500円 | 将棋

手軽に楽しめる本格派将棋登場

本将棋と挟み将棋の2つのモードが楽しめる『将棋の達人』。どんなレベルの人でも楽しめるよう、対局時に細かい設定が可能だぞ。

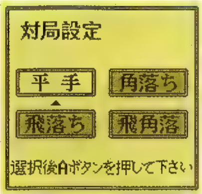
さまざまな設定が変更可能

このゲームでは、初心者から実力派までみんなが楽しめるように、さまざまな設定が変更可能だ。

対CPU戦の難易度は、初心者、中級者、上級者の3つから選択可能。

また対局ルール設定画面で、本将棋では平手、角落ち、飛落ち、飛角落ちといったハンデイキャップをつけることができ、挟み将棋では勝利条件を5~8枚から選べるようになっている。

もちろん、さす順番は先手・後手どちらでも選択できるようになっているぞ。



本将棋の対局設定。レベルに合わせて選ぼう



詰め将棋では、勝利条件を4段階から選べる



対局相手の1人。かわいい顔していても強さはなかなか…!?

ネオジオポケット

通信四人打ち どこでも麻雀



SNK/ADK | 11月発売予定 | 3,500円 | 麻雀

フリーとチャレンジどっちを選ぶ？

このゲームでは自由にメンバーを選べる「フリー対局」と勝ち抜き戦の「チャレンジ対局」のモードが選べる。もちろん通信対戦も可能だぞ。

フリー対局

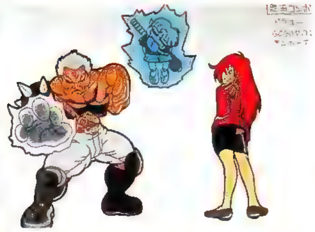
23人の個性あふれる雀士のなかから自由に対局相手を選んで、半荘勝負をおこなうモード。

対局メンバーを選ぶ時に、最初に選んだ雀士が自分のキャラになる。下にいくほど強い雀士になり、「?」マーク上でAを押すとランダムで雀士が決定される。

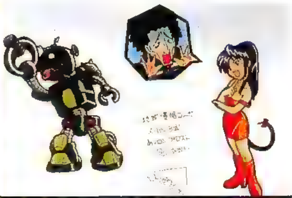
チャレンジ対局

ランダムで選ばれる強豪を相手に勝ち抜き戦をおこなっていくモード。勝ち抜き戦は、半荘勝負を4回戦対局していくことになる。

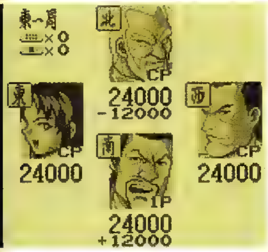
半荘終了時に自分の得点が1位または2位の順位にあれば次の回に進める。対局メンバーはそのつど入れ替わり、ゲームが進むごとに強敵になっていくぞ。



対局相手その1。どこかで見たような相手がズラリ…



対局相手その2。相手はかなり多彩



チャレンジ対局では半荘終了後1&2位が次に進める

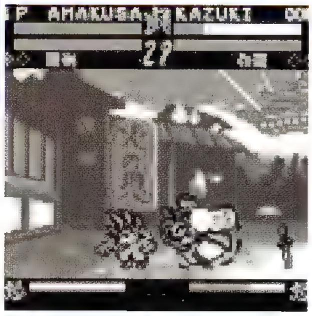
ネオジオポケット

ポケット格闘シリーズ

サムライスピリッツ(仮)

サムライたちがネオポケに登場！

『KOF R-1』に続くポケット格闘シリーズとしては『サムスピ』が出るぞ！　名作『天草降臨』がベースらしく、閑丸も久々の登場だ！



SNK	発売日未定
価格未定	格闘アクション

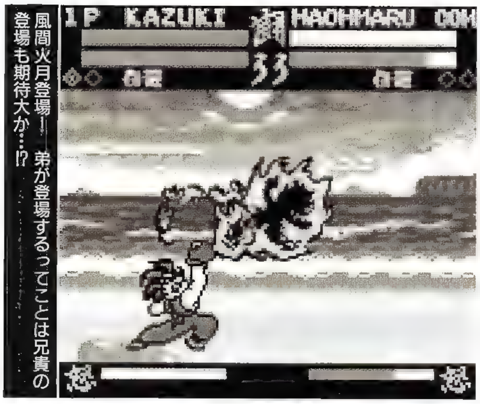
ゲームモードは「1Pプレイ」「VSプレイ」の他に、「百人斬り」というモードの存在が確認されている。

現在判明している登場キャラは覇王丸、ナコルル、リムルル、緋雨閑丸、天草四郎時貞、服部半蔵、風間火月といったところ。他にも『サムスピ』でおなじみのキャラクターが登場するらしい…!?　また、あのキャラクターが登場するとのウワサも…!?

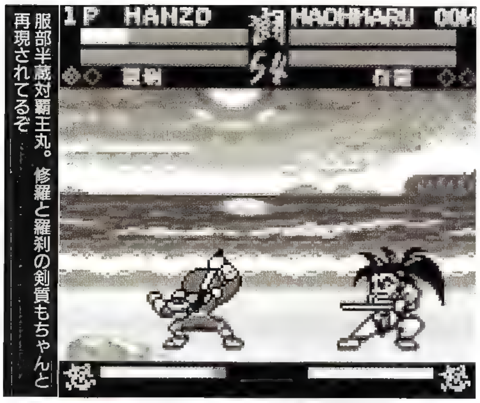
ベースは『天草降臨』

ネオポケ版『サムライスピリッツ（仮）』は、基本的には『天草降臨』がベースになっているらしい。

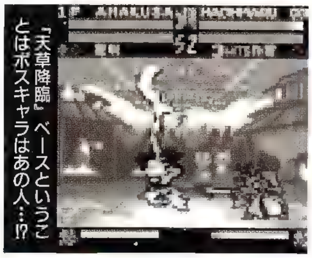
もちろんシステム面では、「修羅」「羅刹」の剣質選択をしっかり再現。それどころか3段階のレベル選択まであるようだ。



風間火月登場！　弟が登場するってことは兄貴の登場も期待大か…!?



服部半蔵対覇王丸。修羅と羅刹の剣質もちゃんと再現されてるぞ



『天草降臨』ベースということはボスキャラはあの人…!?

覇王丸（はおうまる）



男っぽさは変わらない!?

ナコルル



大自然のおしおき娘登場！

リムルル



ますます元気いっぱい！

ネオジオポケット周辺アクセサリー

ここでは、今後発売される予定のネオジオポケット周辺アクセサリーを公開しよう。

ワイヤレスコミュニケーションユニット（仮）

まずは先月もお伝えしたワイヤレスコミュニケーションユニット（仮）。上部全体にとりつける形となっている。

対応第1弾ソフトは11月発売予定の『通信四人打ち どこでも麻雀』。もちろん4人プレイ時にも対応するようになっているぞ。

専用携帯ストラップ

専用携帯ストラップは11月26日発売。バリエーションも豊富で、本体カラーに合わせたコーディネイトができる。

価格はハンドタイプのネオジオポケットハンディストラップ（全6色）が各780円、首から下げるタイプのネオジオポケットネックストラップが千280円（いずれも税抜）となっている。

Dreamcast接続用アダプタ

アダプタは、写真を見ての通りDreamcastの背面端子とつなげる形になる。今のところDreamcast版『ザ・キング・オブ・ファイターズ（仮）』が対応ソフト第1弾となっている。

カラー版ネオジオポケット

周辺アクセサリーではないが、来年発売予定となっているネオジオポケットカラー版の画面もついでに公開！



ストラップ各種。お気に入りのカラーを選ぼう



ワイヤレスコミュニケーションユニットを接続したところ。複数での通信も可能だ



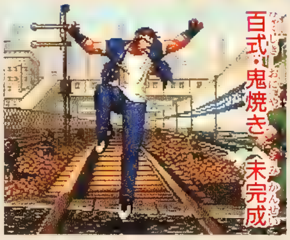
ゲームショーで公開されたネオジオポケットカラー。来年発売予定だ



Dreamcastとの接続画面。どんな遊び方ができるのか楽しみ

燃えろ〜っ! 真吾!!

必殺技


百式・鬼焼き 未完成

形は鬼焼きだけどね、炎は出ないんだよね…


百拾四式・荒咬み 未完成

見てるとただのボディブロー。仕方ないけど


百拾五式・毒咬み 未完成

またもやカッコだけ。未完成だからね


百壱式・朧車 未完成

またも未完成。たまにこけるがちゃんと跳びます!


真吾キック

真吾オリジナルのキック技。かけ声も技名をさけぶぞ


ひじ落とし(仮)

名前募集中でおなじみでしたが、正式名称も決まりました


真吾謹製 オレ式・銃研ぎ

'98の新技はまたまたオリジナル。オレ式ってとこが真吾らしい


外式・駈け鳳麟

突進技。「負けられないんだよ!」と気合い充分!!


バーニングSHINGO

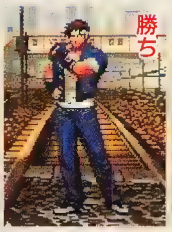
自分の名前を技名に。やはり命名は自分なのか?

ポーズ

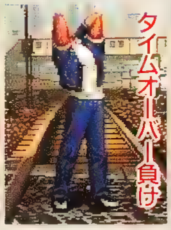


登場

「クールにいこうぜ」といいつつも少し緊張気味らしい


勝ち

草薙さんをちょっと真似して♡「へへっ、燃えたろ?」


タイムオーバー負け

負けて悔しいよりも、師匠に合わせる顔がない!?


挑発

手帳見て技を探します。しかも慌ててます(笑)

衣装


KOF'97(ADV1P)

ちょっと濃い目の紺。落ち着いてます


KOF'97(EX2P)

通称・蛙といわれていた。色が…


KOF'98(Cボタン)

ノーマルよりもちょっとだけ濃い紺色


KOF'98(Dボタン)

学ランの基本はやはり黒!

※プロフィールおよび技の写真は『KOF'98』のものです。人気投票の順位は総合順位です。

キャラクターテキスト

矢吹真吾





自称・草薙京の一番弟子!
炎が出るまで努力の男
矢吹真吾に迫る!!

プロフィール

格闘スタイル：(自称)草薙京直伝草薙流古武術
誕生日：4月8日
年齢：17歳
出身地：日本
血液型：O型
身長：179cm
体重：69kg
趣味：怪談
好きな食べ物：冷凍うどん、イワシ
得意スポーツ：水泳、水球
大切なもの：命、彼女、草薙の技をメモしている生徒手帳、草薙京から貰ったグローブ
嫌いなもの：牛乳、怖そうな人(山崎さん、八神さん、七枷さん)

★NFオフィシャル人気投票順位

第1回ー	第2回ー	第3回ー	第4回ー	第5回ー
第6回16位	第7回21位			

思いこんだら一直線!! 矢吹真吾の魅力に迫る!!

草薙さんに憧れて弟子入り志願!!

草薙京のパシリ…、もとい押しかけ弟子である矢吹真吾は、京と同じ高校に通う高校2年生。

『KOF'96』のテレビ中継で京が闘っている姿を見て、華麗な技を次々とくり出す彼の姿に強い憧れを抱き、しだいに彼に近づきたいと思い、ついに弟子入りを志願する。

幼い頃の真吾は、ヒーローに憧れる少年だったという。さしずめその憧れのヒーロー像が草薙京とダブったということになるのだろうか。

とにかくも、しつこいまでの日参の結果、念願の弟子入りを成功させ、それ以来、技を教えてもらうかわりに、昼休みには京のためにパンを買ってくる毎日を送っているという。この京のパン代は、京がお金のない時は真吾もちだという。しかし、そのほとんどは真吾が出してるという話も…。彼がバイトをしているという話も聞かないので、このパン代を一体どこから捻出しているのかは謎である。



まめにパンを買ってくる真吾。いい後輩だ!!

一応師匠である京にとっては、弟子というよりも「体のいいパシリ」ができて便利という感じで、ほとんど面白半分で技を教えているところがある。まあ弟子としての真吾の素質は、京いわく『覚えはいい』そうだが(笑)。

いつか炎が出せる日まで…

真吾にとってKOFは「運命の出会いと、人生の転機」。いい意味でも、悪い意味でも人生を変えられ、KOFがなければ今の自分はないというほど、受けた影響は大きいようだ。

そんな彼の将来の夢は、大蛇薙を出すことだという。だが、現在習った草薙流の技はすべて未完成。型はほぼ完璧といえるのだが、炎が出ないのが原因と思われる。まあ、こればかりは草薙の一族でないのだからどうしようもないことなのだが、練習すればいつか炎が出ると真吾は信じているようだ。

そんな彼の一日の練習量は並じゃない。その日に教えてもらった技は日が暮れても練習し、荒咬み千本ぐらい平気でこなすらしい。



手袋をもらってご機嫌な真吾。よっぽど嬉しかったんだね

炎が出ることを夢見て、雨の日も風の日も、ただひたすら練習を続けている真吾。そんな彼の姿を見ていると炎ぐらい出させてあげたくなるけど、それればかりは難しそうである。

真吾の変化に家族の反応は?

真吾の家は両親、姉、妹の5人家族。どこにでもあるいたって普通の家庭で彼は育った。

小さい時からヒーローに憧れていたとはいえ、突然京の真似をして、改造学ランに身を包み、あやしげな古武術を習いだし、あげく格闘大会に出場するといった行動をとった真吾のことを、両親は心配し、姉はあきれているらしい。そして、唯一妹だけは真吾のことを応援してくれているようだ。

去年はリザードマンフリークだった彼。今年の趣味の欄からその項目が消えてしまい、飽きたのか? と思われていたが、実は誰にも理解してもらえなかったので、もう一つの趣味にしただけとのこと。

そのもう一つの趣味である怪談。話すよりもどちらかというと聞く方が好きで、特に稲川系を好むという。結局これも、あんまり他の人には理解してもらえなさそうだね…。

真吾の大切な物の一つ、彼女。おっ、彼女持ちなんてやるじゃんと思っていたら、実は自分が彼女だと思いこんでいるだけで相手には何とも思われていなかったということが発覚した去年。今年もあいかわらず大切なものになっているので、その後どうなったかと聞いてみたところ、少しは発展したという。

この彼女との出会いは、廊下の角でぶつかったのが初めてという今時なかなかないベタな、少女漫画的お約束な出会いだけど、なんか真吾らしいといえば真吾らしいよね。



試合後の控え室かな? 真吾手帳見て何してるのかな?

相関キャラ

草薙 京

いわずと知れた真吾の師匠。高校○年生だが、れっきとした草薙流古武術の正統伝承者にして、現当主。



あきらめることを知らない真吾。京はどう思ってるのかな?

ワンポイントキャラクターレッスン

新たに加わった真吾の趣味『怪談』について迫ってみるぞー!

怪談とは?

人間の体験の中でも、非日常的で、その原因が容易に説明できない異常な現象をすべて怪といい、それらを語った物語を怪談という。

これら超現実的で、聞く人に恐怖を起こさせる物語は世界各国に共通して存在していて、ファンタジーや説話、伝説などとも重なりあい、語り物、演劇、芸能、小説など、さまざまなジャンルにみられる。

日本の場合、固有信仰と仏教の葛藤のうえに早くから怨霊の思想が発達していた。平安朝以降、一方では鬼の思想となり『今昔物語』『宇治拾遺物語』の説話に現れ、また一方では、陰陽道に結びつき物の怪の思想として、『源氏物語』などの生霊・死霊の描写に現れていく。そして、江戸時代になると、民間の怪談を互いに語り合うということが流行し、『百物語』『おとぎ話』がおこなわれ、人や動物の執念、物のタタリが信じられるようになっていった。

現在の日本では、おもに夏の風物詩の一つとして親しまれている感がある。

真吾の好きな稲川系とは?

さて、それら色々ある怪談の中でも真吾が特に好きというのは稲川系だという。これはおそらくタレントの稲川淳二が語る怖い話のことをさしていると思われる。

彼は、芸能界でも屈指の恐怖実体験者。しかもそれらの『恐怖体験』を語らせたら、右に出る者はいないといわれるほどの名人である。テレビ番組の恐怖特集といえば必ずといっていいほど出演しているので、彼の怖い話を聞いたことがある人は多いんじゃないかな?

テレビなどに出演して話を披露する他、多くの恐怖体験記を著している。おもな物として『稲川淳二のすご～く恐い話 思わずゾ～っとする実体験恐怖話』(リイド社)、『稲川淳二のここがコワイんですよ』、『稲川淳二の死ぬほど怖い話』(朝日ソノラマ)などがある。

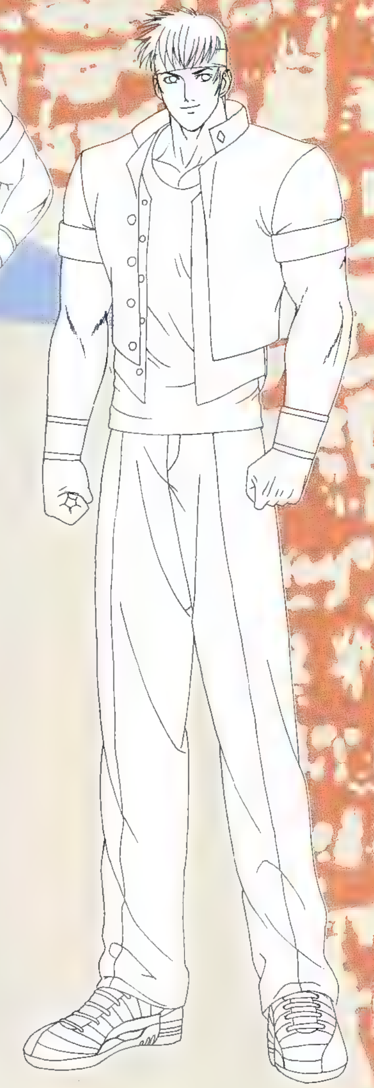
本だけでない。恐怖体験の語りが入ったCDも出しているぞ。『稲川淳二の怖～いお話vol-1/霊界への扉』、『稲川淳二の怖～いお話vol-2/殺意の病棟』(ポニーキャオン)、『秋の夜長のこわ～い話』、『稲川淳二の実体験怪異談 怖いから聞かないで』、『木枯らしの吹く夜のこわ～いお話』(ビクター音楽産業)などなど。

怪談話が平気という真吾ファンは、一度これらを読んだり聞いたりしてみてはいかがかな?

設定原画



KOF'97
（CV/子安武人）



デザイナー様からの一言

真吾は私が担当した初めての男キャラなので、どう作っていくか当初少々悩みましたが、開発が終了する頃には元気で明るく、なにか一直線なキャラとしてできあがり満足しています。真吾を作っていくうえで企画や他のデザイナーの方々にサポートしていただき感謝しています。ユーザーの皆さん、これからも真吾をよろしく。

Q&Aコーナー

このコーナーでは、キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらうぞ。

Q 真吾のモデルになった人物はいるのでしょうか？

A 特にいません。

Q このキャラクターが生まれたきっかけやエピソードなどを教えてください。

A 初めはおまけの隠しキャラだったのですが、上司に気に入られ豪華声優さんもつきどんどん隠せないキャラクターになっていきました。ネタ自体は『95』の時からあったのですが、スケジュールと容量の都合上、出すことができませんでした。

初期のアイデアの段階で企画者の一人が考えたネタの中に、「真吾」の母親は病気で入院していて弟妹がたくさんいて、彼は母親の入院費と生活費を稼ぐために「京」に弟子入りしてKOFに出場する、といった内容のものがありました。あまりにも悲惨だったので、やむなく（当然のごとく）ボツになりましたけど。

Q 特技の水泳で特に得意な泳ぎ方はなんですか？

A バタフライです。

Q 運動神経はいいように見えますが、学校の成績（勉強）はどうなんですか？

A 中の上ぐらいです。

Q 学校でもあの改造服なんですか？ もしそうなら校則とか大丈夫なんですか？

A 草薙さんがするなら俺もする（真吾談）。

Q 草薙流以外の技はどうやってあみだしているのですか？

A 無我夢中でできました。

Q 募集中の技『ひじ落とし（仮）』の名前は決まったんですか？

A 決まりました。〝オレ式月肘（げっちゅう）〟です。

Q 去年は襟章に『真』の文字はないということでしたが今年はついてますよね。自作なんですか？ それとも特注なんですか？

A 自作です。

KOF'98
(CV/子安武人)



真吾チーム
(真吾・京・庵)



これが真吾の正式チームらしい。どういう経緯で組んだのかな？

エンディング



もらった手袋をつけて「燃えたろ？」と真似してみても炎は…

特選メッセージ

KOF'97

●勝利台詞

・よぉおし！　やりましたよ、草薙さん。

・オレの、勝ちだ!!

KOF'98

●勝利メッセージ

・草薙京さんの弟子の矢吹真吾っていいます！　お父さん、よろしくお願いします！（VS親父チーム）

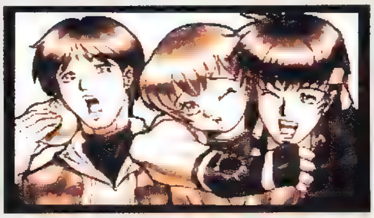
・なんていうんだっけ？　こういう時は…、えっと、えっと…手帳、手帳（エディット）

●乱入メッセージ

・わ！　ホントに乱入しちゃったよ…あ、えっと…お、おれと闘って下さい!!

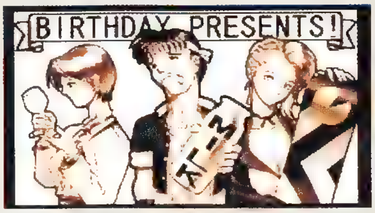
特殊エディット

ティーンチーム
(クリス・ケンスウ・真吾)



若者チーム！　若さあふれてピチピチだ！

4月8日お誕生日チーム
(真吾・マチュア・キング)



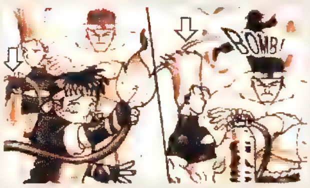
せっかく貰ったプレゼントが牛乳とは、トホホ…

草薙流古武術(?)チーム
(柴舟・京・真吾)



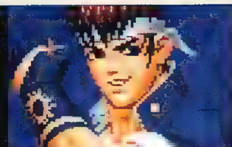
門下生認定されたのか？　でも1人炎は出ないけどね（笑）

偽主人公チーム
(大門・紅丸・真吾)



偽なので炎は出ない…。でもガスは危険だよ〜

必殺技一覧



	KOF'97	KOF'98
●必殺技		
百式・鬼焼き　未完成	○	○
百拾四式・荒咬み　未完成	○	○
百拾五式・毒咬み　未完成	○	○
百壱式・朧車　未完成	○	○
真吾キック	○	○
ひじ落とし（仮）		○
真吾謹製　オレ式・鉈研ぎ		○
●超必殺技		
外式・駆け鳳麟	○	○
バーニングSHINGO	○	○

次号予告

次号のキャラクターテキストは、可愛い子ちゃんにはやさしい天下無敵のプレイボーイこと二階堂紅丸の登場だ!!　自分自身が大切で、何よりも目立つことが生きがいという紅丸。そんな彼の華麗な生き様にぐ〜っと迫っていくぞ！　アンダースタンド？

さかなのさんぽ

vol.31 生駒治美連載



ナコルル『SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝』©SNK 1996

生駒治美が、ありのままの自分の姿を話してくれるこのコラム。いつも楽しい話をしてくれる治美姉。みんなも楽しい気分になってね♡

ふとどこかへいきたくなるそんな秋には露天風呂！

生駒治美（いこま はるみ）

2月5日生／大阪府出身／A型／B80・W58・H86／趣味：スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング

●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』のブルー・マリー、キングなど多数。TVアニメ『ひみつのアッコちゃん』カン吉、『ムチッ子物語』テントウムシ花子、『発明BOY カニパン』ナッツ、『おじゃる丸』金ちゃんでも活躍中。SNKラジオ番組『ねおちゅぴ』のパーソナリティも務める。

四文字熟語といえば〝露天風呂〟！その理由は…？

紅の衣をまとった山々が、自然の美しさを改めて教えてくれる。おいでおいでと呼ばれているのか、必ずといっていいほど旅に出かけたくなる。今年は、自分の秋をどこで見つけようかな？

てなわけで、四文字熟語といえば〝露天風呂〟と真っ先に浮かんでしまうくらい露天風呂マニアの私としてはこの時期は逃せない絶好の露天風呂日和だ。日？ …まぁいい。

お湯の中にハラリと浮かぶ落ち葉が、何ともいえぬ情緒を醸し出す。たまりませんな。

そもそも私が露天風呂好きになったのは、露出狂でも酒好きでも、風呂好き〝ばばあ〟だからでもない。学生の時、北海道に旅をしてからだ。

2週間ほどかけて、友達と車でキャンプ生活を続けながら、北海道をまわったのだ。北海道のキャンプ場は、たいてい近くに露天風呂がある。もちろん、全部タダ。簡単な脱衣所は用意されているが、ほとんど自然の贈り物。

一度、キャンプ場から40分も山の中を歩いて、天然の露天風呂にいったことがある。まぁ私は「すぐ近くに温泉があるから」とだまされたからいったようなものなのだが、それがあとから考えれば、露天風呂マニアになってしまった素敵なきっかけだったのだ。

真っ暗な闇の中神聖かつ幻想的な光景が…

夜もふけて、真っ暗な山の中をランプ一つで歩いていた。

吸いこまれていきそうな、漆黒（しっこく）の闇。歩けど歩けど何もない。「まだなん？」と聞けども「もうちょっと」の答えだけ。私は何が怖いって、熊さんとご対面するのがいやだった。だってここは北海道！

「このまま黙って、熊に食われてなるものか！」と全員で知っている限りの歌を、大声で歌いまくった。でも途切れてきた時に浮かぶのが〝森のくまさん〟。しかしこれを歌ったら、みんなから袋叩きにされるのだった。

そうこうしているうちに、小川の流れている広い場所に出た。闇の中なのに、そのあたりだけうっすらとモヤがかかり、淡い光がさしていたのだ。そして、一匹の野生鹿が水を飲んでいた。なぜか神々しい神聖な光景に、みんな息をのんで見とれていた。私は目の前で起こっている幻想世界に無断で踏みこんでしまった狼藉者（ろうぜき）のような気がして、鹿が気づいて目が合った時、ついつい「お邪魔しまーす」と口走ってしまっていた。今思えば『もののけ姫』のシシ神登場シーンのような光景だ。

そんな不思議な出会いをしながら、川づたいに急斜面をはい上がっていくと、8畳くらいの意外と広い天然露天風呂にたどりついた。

とっても素敵な秘密のお風呂は神様のおかげ？

お湯はぬるめだけれど、ちゃんとした湯殿であった。苦労してきたかいあって、秘密のお風呂にはもってこいのロケーション。ちょうど鹿と出会った場所の真上に位置していた。もしかしたらあの鹿は、このお風呂の守り神、風呂神様かい？ さっき挨拶したから、お許しが出たのかな？ などと、偶然をすっかり肯定的に解釈して、話はどんどん広がっていったのだった。

木々の芳しい香りと、満天の星を酒の肴に、身体がぶよぶよにふやけるまでみんなお湯につかっていた。もちろん、熊よけ歌も大声で歌いながら。

こうして、一夜の冒険ですっかり露天風呂の洗礼を受けた私は、以来各地の露天風呂めぐりに精を出すのであった。

お風呂に入っていると、裸なので開放感が倍増する。だから湯船から眺める景色も、一段と美しく見えるのかな？ それとも、風呂神様のおかげなのかもしれない。

一度、大自然の恵みを肌で感じながら、ぶよぶよになってみるのもいいかも？ 絶対に病みつきになるから！

基本は、いつでもどこでも〝お風呂セット〟だよ。

ちょっとひとやすみ…

Q 生駒さんがよく聴く音楽を教えてください！ また、カラオケとかで歌うのはどんな曲ですか？

●PN／久遠葉月（東京都）

A 聴くのは、もっぱら洋楽。エアロスミスは外せないが、ジュリア・フォーダム、エンヤ、シェリル・クロウなど、ジャンルというより自分の好きな曲を探して聴いている。でも実は、民族性の高いサルサ、ボサノバ、アフリカ系などが好き。

歌うのは、エヴリ・リトル・シング、岡本真夜、パフィーなどかな。

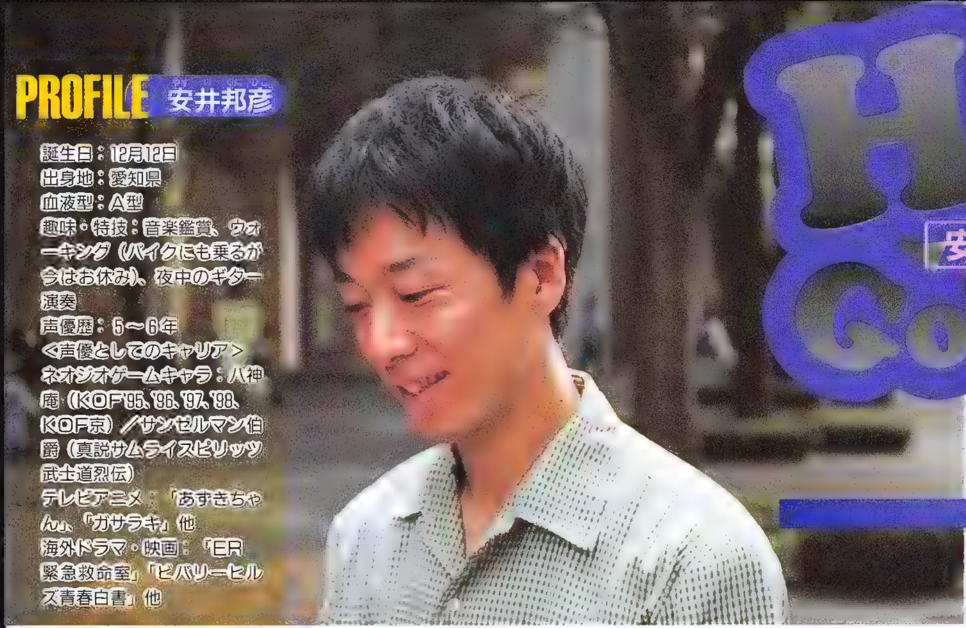
生駒治美への質問を募集するぞ！ 本人のことや演じるキャラに関することなど、どんなことでもOK！ 採用された方には、生駒治美のサイン入りポスター（ナコルル＆リムルル）をプレゼント！ はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして生駒治美への質問、当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「さかなのさんぽ12月号」係

おハガキ、待ってます♡

Hello, Goodbye

安井邦彦連載　Vol.29



PROFILE 安井邦彦

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：5～6年
<声優としてのキャリア>
ネオジオゲームキャラ：八神庵（KOF'95、'96、'97、'98、KOF京）／サンゼルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
テレビアニメ：「あずきちゃん」、「ガサラキ」他
海外ドラマ・映画：「ER緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他

安井少年の心に刻まれたアメリカンなジョークとは!?

**八神庵役声優・安井邦彦が贈る、元気一杯連載コラム！　今回は、洋画の吹き替えの仕事も多いという彼が、思い出の映画について語ってくれたぞ。
さあ、ちょっぴり不思議な安井ワールドへとご案内～。**

深まる秋にちょっぴりセンチメンタルな僕

みなさん、こんにちは。そろそろ秋も終わりですが、毎日いかがお過ごしですか？

僕の方は、夏から秋にかけてSNK関連のイベントや、レコーディングづくしの日々が嵐のように（でもないか？！）過ぎ去り、心静か（？）な毎日を送っています。

余談ですが、その集中したイベントやレコーディングについて、旬の面白い話が色々あったと思うんですけど、このコラムでは追っつかなくて、少々残念な気もしています。まァ、枯葉散る晩秋の今となっては、夏の思い出も懐かしむだけ無駄ですね…。

え!?　出だしからやけにセンチメンタル（死語かッ!?）だって？　いやいや、そういう感傷的な気分やもの思う気持ちが、人生を豊かにしているのかもしれませんよ？

忘れられない映画ポスターは血みどろ!?

そうだ、今は人の心を豊かにする〝芸術の秋〟というぐらいだから、今回は僕の心に残る芸術…そうだなあ、ポピュラーなところで、映画にまつわるお話でもさせていただきましょう。

生まれて初めて観た映画は、実はよく覚えてないんです。ただ、当時、僕の実家の近くにも映画館がいくつかあったので、そのうちのどれかで観たアニメか怪獣ものが、初めての映画体験だったんだろうと思います。

で、小学校の帰り道なんかにも、映画宣伝の看板が立っていたりしたんですけど、そこにちょくちょくコワ～イ映画のポスターが貼られていてね、今でも忘れられないのが『吸血鬼ゴケミドロ』という血みどろ（ギャーッ！）の映画のポスター。『ゴケミドロ』なる吸血鬼がどんなヤツなのか未だに詳しく知りませんが、そのおぞましいイメージだけは安井少年の心に今でも残っているようです（血みどろといえば庵もだ！）。

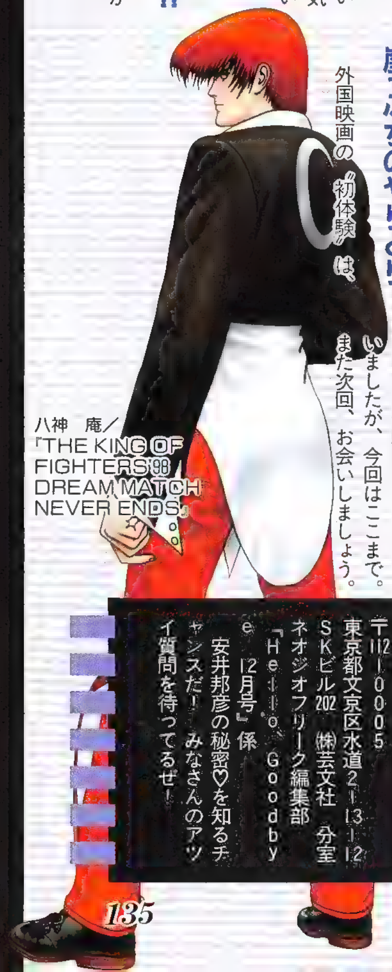
新鮮だった崖っぷちのやりとり

外国映画の〝初体験〟は、中学の時に授業の一貫ということで、大きな映画館までいって観せられた『明日に向かって撃て！』だったと思います。この洋画、みなさんもご存じかもしれませんが、ブッチとサンダンスという2人組の銀行強盗のお話で、舞台は少し昔のアメリカなんですね。

特に印象的だったのは、追いつめられた2人が、崖から下の川に飛びこむかどうかというシーンで、ポール・ニューマン扮するブッチに何度せかされても、ロバート・レッドフォード扮するサンダンスはずいぶんと真面目な顔をしてどうしてもそれを拒む。いよいよ怒鳴り合いになろうかとしたその時に、サンダンスが〝I can't swim！〟と叫んで、一瞬あっけに取られたブッチが大笑いする、というくだりです。

今思えば何でもない気もしますが、そのスカしたやりとりが、これまたピュアな安井少年の目にはずいぶんと新鮮に映ったようです。

ということで、もう誌面がない！　いやあ、ほとんどささやかな体験談になってしまいましたが、今回はここまで。また次回、お会いしましょう。



八神 庵／『THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS』

安井邦彦のおヤスイ御用だ！II

Q：俺のイメージだなぁと思う曲（聴くと俺を思い出す曲）ってありますか？
●飯塚昭子さん（秋田県）

A：う～ん、聴くと俺を思い出す曲ねえ…？　ここだけの話、僕の中の庵は「ここぞ！」という時のためにとってあるので、普段はわりと思い出さないんです。いやいや、心静か（またまた？）に過ごすためにね、ハハハ（意味不明かもしれないッ！）。

でもまぁ強引に結びつけるとするなら、淋しい秋の庵のイメージは『Love Me Tender』かも…。いわずとしれたエルビス・プレスリーの名曲ですね、ウフフ。「優しく愛して…」いやぁ、結構庵にピッタリかも！　だって今年もまた秘書sと一緒だけど、所詮チーム上のつき合いだろうし、そろそろ彼にも優しい愛を！　と思いませんか、みなさん!?

安井邦彦への質問を募集するぞ！　採用された方には、安井邦彦サイン入り八神庵ポスターをプレゼント！

はがきに質問と、住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご感想を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「Hello、Goodbye　12月号」係

安井邦彦の秘密♡を知るチャンスだ！　みなさんのアツイ質問を待ってるぜ！

シリーズ企画

イラスト講座

第9回講師▶ 鎧 良寿



プロフィール

●出身地：福島県（現在は宮城県在住）
●好きな漫画家：イトウタダシ、沙村広明、皇名月、ほりのぶゆき、柳澤一明
●好きな画家：空山基、ミューシャ
●好きなイラストレーター：笠井あゆみ、金子一馬、小島文美、野村哲也
●趣味：文房具・画材・方位磁石集め、辞書を読む、星を見る
●特技：短時間睡眠
●好きな画材：新開発の画材、消しゴム、コピック

絵の描き方は人それぞれ。自分に合った描き方が一番！
でも他の人は一体どんな道具を使って、どんな風に描いてるのかっていうのは、どうしても気になるところ。そんなちょっとした欲望のすきまを埋めるコーナー、イラスト講座！
今月の講師は、ネオジオフリークではイラストノベルス『KOFオロチ完結編』で妖艶なマチュア&バイスのイラストを描いてくださった鎧良寿先生の登場だぞ！



個人的に描いたというニューフェイスチーム。コピック使用

父が描いてくれた絵がきっかけでした！

――イラストを描きはじめたきっかけは何ですか？

「確実に父の影響です（笑）。私が幼い頃、父が誕生日に必ず私の好きなアニメとか特撮ヒーローもののイラストを大きい紙にドンと描いてくれていたんです。子供心に自分もこんな風に描けたらなって思っていて、ある意味ものすごく尊敬していました。

小学校ではイラストクラブに入っていて、自分で漫画を買って読んだのもその頃だったのですが、意外と漫画とは縁がなくて、卒業文集の〝将来何になりたいか？〟という質問の答えの欄にも『エスパー』と書いていて（大笑）。わけ分かりませんね」

――漫画を描きはじめたきっかけは何ですか？

「小学校の時に、小説・漫画・イラスト・セル画とやってみたいと思ったことをやりまくってました（笑）。まあ、それなりのものしかできませんでしたけど…。

本格的に描きはじめたのは、中学校に入ってからです。友達に〝つけペンとか買いにいくけど一緒にいく？〟といわれついていったのがきっかけでした。だから、この友達に会わなかったら今描いてないんじゃないかな？　なんせ漫画を描く道具を売っているお店を知らなかったし（笑）」

――ペンネームの由来は何ですか？

「本音をいうと『Z』を使いたくてつけました。名前決めようともがいていた時に読んでいた某漫画の王子様の名前がヒット。『Z』が使えるから無理やりつけました。キャラクターもかっこよかったし（笑）。名字部分はかなり適当です。漢字は小・中学校で習う漢字を使うと見やすいかなと思ってつけましたが、当て字のため読めない人、続出（泣）。ちなみに〝よろいらず〟と読みます」

思い描いたものをそのまま表現したいです!!

――影響を受けた漫画家、イラストレーターは誰ですか？

「たくさんいすぎてきりがないですね。自分がいいなと思った作家さんや、あとはジャンルを問わず色々と見たものの中で一つでもいいものがあれば少なからず影響は受けてるんじゃないかと思います」

――漫画や絵を描く時に意識していることは何ですか？

「全体的なバランスや自然さ。存在感とそのものが持つ雰囲気を出すこととか。う〜ん、そんなもんでしょうか」

――漫画や絵を描く上で目標にしていることは何ですか？

「思い描いたものをそのまま紙に表現できるようになること。自分はかなり描けてないのでそうできたらいいなと思

いますね（苦笑）。あとは分かりやすくて感動とトキメキのあるような、心にくるものが描けたら最高じゃないかな、やっぱり」

――漫画のネタはどうやって考えますか？

「いきあたりばったりが多いですよね。他のことをしている時に、ふと出てくることもありますし。考えようと思って考えるとちょっと難しかったりして、不眠になるくらい考えこむ時もあるからなぁ～（笑）。時間がもったいないのでネタ帳でも作っておけばスムーズにできそうですね」

――構図やポーズはどうやって考えるんですか？

「イメージかな。思いついたものをいくつか殴り描きしてそこから選んだり、初めからコレだと思って描きはじめることもあります。聴いている音楽のイメージとか、雑誌類、ゲームや映画・アニメなどアイディアの鍵になるものって意外と多いですね」

――画材は何を使ってるのですか？

「モノクロは、主線にGペンか丸ペンで、別口で髪の毛にタマペンを使用することもあります。細部はおもに丸ペン。他には製図ペン（ロットリング、マルスマグノ）と黒く写るものなら何でも使ってます。インクはおもに製図用を使っています。私の場合、下描きの段階で原稿が容赦なく真っ黒になるので消しゴムは消えるものを…ということで、今愛用なのはエアインソフトと細部用にトンボから出されている板消しのZOOM。

原稿用紙やトーンは多分みなさんが使っているものと変わりない、手に入りやすいものを使ってますね。私はトレスを使用してペン入れするので原稿用紙は薄目のものを使用しています。

カラーは、主線に証券用インクがメイン。その時描く絵の雰囲気やイメージに合わせてカラーインクの耐水性を使ったりなど使い分けています。紙や画材も同じ感じで選んでます。コピック、水性ペン、カラーオーバーレイ、水性・耐水性カラーインク（おもにDr.マーチン）、アクリル絵の具（リキテックス、ガッシュ）、色鉛筆（油性、水性）、パステルなど。

カラー・モノクロ問わず画材が好きで、ごちゃごちゃ集めているせいもあって色々なものを使います。メディウム類も立体効果を狙って使ったりしますが、不慣れなせいかよく失敗したりしてるので、もっと使いこみが必要だと思う今日この頃です」

とにかく何でも描きまくること!!

――どうしたらイラストがうまく描けるようになると思いますか？

「考えながらたくさん描くこと。嫌わず何でも描くこと。自分が描けないと思うものも挑戦して描いておくことが大切だと思います。…とかいってますが私自身もっと努力しなくちゃいけないんですけどね（苦笑）。自分に合った描き方や表現方法を見つけることも大切だと思います。マネしも一つの方法ですが、マネしすぎに注意ですね」

――投稿して掲載されるコツとかを教えてください。

「あまり投稿したことがないので何ともいい難いのですが、誰が見ても目を引くものを描くとか、たくさん送って覚えてもらうとか…。

やはり選ぶのは投稿する雑誌の編集さんなのでその雑誌の系統と編集さんの趣味を推理してそれに沿うものを描いてみるとか（そこまでするのか?!）。あとは、ウケ狙いに走ってみるとか、みんなのやらないことをすると載りやすいと思いますが、どうでしょう？

あまりためになってないかもしれないですけど、皆さん頑張って投稿してください!!頑張るが吉です（笑）」


『オロチ完結編』より。Dr.マーチン、コピック、カラーオーバーレイ使用


㈱新声社『八神庵複製原画集～ROUGH』より。Dr.マーチンウォーターカラー&ピグメント


㈱新声社『RB2 4コマ決定版』より。コピック、カラーオーバーレイ使用

仕事場&画材紹介


色鉛筆、パステル、水性クレヨン、水性カラーペンなど


カラー用の画材。コピック、カラーインクなど


仕事部屋の全景。色々なものがたくさん置いてあるようです


アクリル絵の具が入った移動カゴ。他、普段使わない物が入ってる


モノクロの画材。ペン先をカンケースに入れてるのがアイデア

ワンポイント
お絵描き講座

絵を描いている人なら、他の人がどうやって描いているのかは気になるところ。ここでは講師の方のイラスト制作過程を大公開！　これを参考にして、君の絵もレベルアップさせよう！

今回の使用画材

マーメイド（使用紙）、マスキングテープ、マスキングシート、証券用インク、丸ペン、スプレーのり、マイネーム、コピック、水性カラーペン、アクリル絵の具（リキテックス、ガッシュ、Dr. マーチンピグメント）、モデリングペースト（ライト、ナチュラルサンド）、リキシックス、ジェルメディウム、ペインティングナイフ、グロスメディウム、ジェッソ、Dr. マーチンホワイト、ハイテックCボールペン（0.3／赤）、ペーパーパレット

1 下絵

まず、描きたいものを決めて、構図などを考えます。今回は、ちょっと時期はずれですが、オロチと庵を描いてみました♡

下描き用の紙に取った構図（だいたいの位置やポーズを簡単に描きこんだもの）に線を描んでいきます。最終的にはペン入れできるように線を整えます。

描き上がったら、一度コピーします（ペン入れの時、トレスするため、紙が薄い方がいいので…）。





下描きコピーの時に一度縮小し全体のバランスを見るとのこと

ペン入れ 2

インクのハネに気をつけてペン入れします。

あくまでもトレスなので下絵の雰囲気を維持することをよく考えて線を入れていかないと、まったく違う絵になるので注意しています。そのため、確認用にかたわらにコピーをおいて作業します。

特に顔の中は重要なポイント（ここを失敗するとはっきりいって雰囲気が変わる）なので慎重に。多少シャープペンで描き起こししたりもします。

全体のバランスを考えて庵を少しずらした位置に修正してペン入れしました（私の勝手な判断なんですが…苦笑）。



オロチはDr. マーチンのトゥルーブルーでペン入れ



3 色つけ

今回はモデリングペーストを使用するのではじめにマスキングシートを貼って背景の下地を作りました。

オロチはちょっと現実とは違う場所にいるような雰囲気が欲しかったので全体的に淡い感じにしました。アクリル系の画材を使用したので一番上にかぶる部分をあとに塗るように進めます。重ね塗りがきくので多少の失敗なら修正可能な画材です♡　オロチの主線は、色を塗る時にほとんど消えてしまうので、あとからもう一度、薄めのブルーを使い筆で描き直しています。

手前の庵は鮮明さが欲しいと思いカラーインク。乾いても水に溶けるので、それを利用するのが吉。

実は混色苦手なのでほとんど混色しません。たいてい何色か出しておいて、塗りこんでいく時に混ぜこんでいきます。ほぼ紙の上で色を混色している状態です（トホホ）。

最後にハイライトを入れて、あらかじめ作っておいた蝶の切抜きにエアブラシを吹いて完成です。



使っている蝶の切抜きは自作とのこと

PRESENT!

今回制作したイラストを、抽選で1名様にプレゼント！ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、記事の感想をご記入のうえ、

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　株芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「イラスト講座・鎧良寿先生イラストプレゼント係」まで。

締切りは、12月9日必着。発表は2月号にて。なお、このプレゼントに当選すると、他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。

10月号の当選者は、茨城県の五十嵐田衣さんです。おめでとうございます！

アナタと組みたい'98

今回のスペシャルコミックは、『KOF'98』ベースでマチュア&バイスが主役です♡妖艶な魅力を振りまく彼女たちをめぐる男たちの争奪戦？とくと、御覧あれ!!



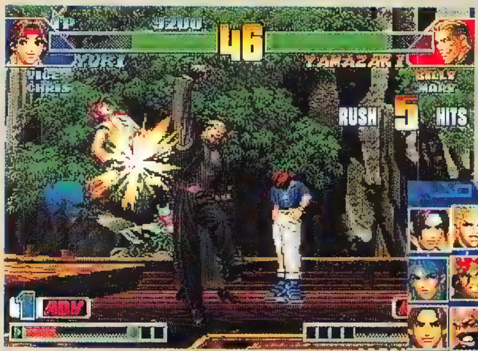
ネオジオフリークサービス部提供
NEO・GEOオリジナルグッズ

通信販売コーナー

ここに掲載されている商品の販売期間は12月8日までです。それ以降は電話で在庫の確認をしていただきますようお願い致します。

在庫僅少の赤印のある商品は、必ず注文する前に在庫の確認をしてください。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（ネオジオCD版）



※写真はROM版のものです。



この商品を他の商品と一緒にお申し込みになる場合、発送時期の関係により送料は別途になります。

予約締切日：11月16日(月)送金必着

（発売時期の関係により、必着が不可能な方のみ、予約電話を16日まで受付けます。
電話番号：(03)5395-9513（PM1：00～PM6：00。土日、祝日を除く）

予約特典

SNKオリジナル卓上カレンダー付き！

発売日：12月23日発売予定
価格：各7,140円
送料：E（送料一覧表参照）
商品番号：NCD-KOF98
予約締切日：11月16日必着

NFオリジナル KOF'98ピンバッチセット



このピンバッチが買えるのはNFだけ!!

第7回ネオジオキャラ人気投票にてNF読者に選ばれた上位3キャラが、ピンバッチになったぞ！
イラストは本誌で大活躍中の坂崎拓海先生だ!!
3種類1セット

価格：2,625円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PB-NO-01

SNKオフィシャル ボイス目覚まし時計



①草薙京
②八神庵

予約受付け中!!

希望する番号を必ず明記して下さい

この商品を他の商品と一緒にお申し込みになる場合、発送時期の関係により送料は別途になります。

発売日：11月下旬発売予定
価格：各4,179円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：VC-K&I-01

商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（「申込方法」参照）。※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。

申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
〈同封する紙に記入するもの〉
①郵便番号＆住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号　⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。
【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料（手数料）の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて2ヵ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料（手数料）の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆振替手数料は70円程度です。

〈申込先〉
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
〈口座番号〉
00160-5-105479
※住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

ネオジオポケット

ソフト

●ポケット格闘シリーズ
キング・オブ・ファイターズR-1
価格：4,725円
商品番号：SR1-NP-01

●ポケットスポーツシリーズ
ベースボールスターズ
（11月26日予定）
価格：3,990円
商品番号：SBS-NP-01

●めろんちゃんの成長日記
価格：3,990円
商品番号：SMS-NP-01

●通信四人打ち　どこでも麻雀
（11月発売予定）
価格：3,675円
商品番号：SDM-NP-01

●ポケットスポーツシリーズ
ネオジオカップ'98
価格：3,990円
商品番号：SR1-NP-01

●ポケットスポーツシリーズ
ポケットテニス
価格：3,990円
商品番号：SPT-NP-01

●将棋の達人（11月20日予定）
価格：3,675円
商品番号：SST-NP-01

●連結パズル　つなげてポンッ！
価格：3,675円
商品番号：STP-NP-01

上記ソフトの送料：D
（送料一覧表参照）

周辺機器

●ネオジオポケット専用通信ケーブル
価格：1,575円／商品番号：ASK-NP-01
対戦する時に必要な、接続するためのアイテム。

●ネオジオポケット専用ACアダプタ
価格：1,575円／商品番号：AAA-NP-01
ハードとは別売りの電源アダプタ。

●ネオジオポケット専用ステレオヘッドホン
価格：1,050円／商品番号：ASH-NP-01
周囲に音がもれないようにするためのヘッドホン。

上記アクセサリーの送料：D（送料一覧表参照）

ついに発売されたネオジオポケット！
8種類のカラーバリエーションの中から、君のお気に入りをゲットしよう!!



❶プラチナホワイト　❷クリスタルホワイト　❸プラチナシルバー　❹プラチナブルー



❺カーボンブラック　❻カモフラージュブルー　❼カモフラージュブラウン　❽メイプルブルー

希望する番号を必ず明記して下さい

価格：各8,190円
送料：E（送料一覧表参照）
商品番号：HD-NP-01

周辺機器

SOLD OUT!!

●ネオジオCD　専用コントローラー
※ハード3機種とも使用可能
価格：1,890円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNT-01
ネオジオCD、CDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

●RFコンバーター
※ハード3機種とも使用可能
価格：2,730円
送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNV-01
ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル
※ハード3機種とも使用可能
価格：2,310円
送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CAB-01
21ピンのRGBマルチコネクタつきのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

●ネオジオCD　ステレオAVコード
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格：1,260円
送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：PA-SAV-01
音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD、CDZに付属されている。

●モノラルAVコード
※ハード3機種とも使用可能
価格：1,260円
送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：PA-MAV-02
音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオCD ACアダプター
※ネオジオCDのみ使用可能
価格：3,675円
送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：PA-ADP-02
ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

草薙　京ジャケット
価格：36,540円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：J-KYO-01
サイズ：S・M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

草薙　京グローブ
フリーサイズ
価格：10,290円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：G-KYO-01

八神　庵ジャケット
価格：31,290円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：J-IOR-02
サイズ：M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

八神　庵ロングシャツ
価格：20,790円
送料：F（送料一覧表参照）
商品番号：L-IOR-02
サイズ：M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

ナコルル&リムルルプールリールキーホルダー
キャラクターのイラストつきキーホルダー。
価格：945円
送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：PK-NR-01

Tシャツ
●ナコルル&リムルル
商品番号：TS-NR-01
●覇月&火月
商品番号：TS-SK-02
価格：各2,625円
送料：D（送料一覧表参照）
サイズ：M・L
（希望サイズを必ず明記）

草薙　京ピンバッチセット
価格：1,050円
送料：A（送料一覧表参照）
商品番号：B-KYO-01

キャラクターシューズ
●ナコルル靴
商品番号：SH-NAK-01
●リムルル靴
商品番号：SH-RIM-02
価格：15,750円
送料：F（送料一覧表参照）
サイズ：23.5cm・24.5cm
（希望サイズを必ず明記）

リムルルコスチューム
上着、ズボン、ハチマキリボン、手甲、帯の5点セット。
価格：52,290円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：CS-RIM-01
サイズ：L（Mサイズは売り切れ）

※上記の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

SNKオフィシャルテレホンカードコレクション

❶餓狼・真吾・サイコチームの3枚1セット
❷怒・庵・アメスポチームの3枚1セット
❸オロチ・京・おやじチームの3枚1セット



オリジナルCDケースに入った豪華3枚組!



❶餓狼伝説チーム・矢吹真吾・サイコソルジャーチーム



❷怒チーム・八神庵・アメリカンスポーツチーム



❸オロチチーム・草薙京・おやじチーム

どのセットを希望するか必ず明記してください。

価格：各セット4,179円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：TL-KOF-01

送料（手数料）一覧表

A=いくつでも300円
B=1セット100円、2セット以上200円
C=2セットまで500円、3セット以上800円
D=1セット500円、2セット以上900円
E=1セット700円、2セット以上1,000円
F=1セット1,000円、2セット以上1,500円
G=1セットにつき1,000円

送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括でご注文される場合は、1番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は2～3日、郵便振替では5～6日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2～4週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か配送中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料等の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで
【通販専用電話番号】
ネオジオフリークサービス部
☎03-5395-9513
受付け時間　PM1:00～PM5:00（土日、祝日を除く）

　※実際の商品とはロゴ等若干異なる場合があります。

NEO·GEO FREAK 読者プレゼントコーナー

1


ネオジオポケット本体（プラチナブルー）＋体験版ソフト（KOF R-1＆めろんちゃんの成長日記）セット
／5名（SNK）

2


ザ・キング・オブ・ファイターズ京 PS版ソフト
／5名（SNK）

3


キング・オブ・ファイターズR-1 ポスター
／5名（SNK）

4


めろんちゃんの成長日記　ポスター
／5名（SNK）

5


マネーアイドルエクスチェンジャー PS版ソフト
／3名（アテナ）

6


マネーアイドルエクスチェンジャー ポスター
／5名（アテナ）

7


ビーストバスターズ セカンドナイトメア -ORIGINAL SOUND TRAX-
／2名
（サイトロン＆アート）

8


CDポーチ／3名
（サイトロン＆アート）

月刊4コマFREAK

作・画／坂崎拓海



応募の決まり

綴じこみハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。

締切りは12月9日必着。発表は2月号（1月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク10月号プレゼント当選者発表

①リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND PS版ソフト
津田空澄・東京都／溝端ひろ美・和歌山県／兼田知華・岡山県／下畝貴之・大阪府／石田広宣・愛知県

②KOF'98　ポスター
鶴見美保・香川県／栗山紀子・青森県／菅原善之・福島県／永井彩乃・北海道／原田歩見・大阪府／今村哲也・広島県／星野辰弥・鳥取県／清川綾子・徳島県／久下祐介・京都府／山口亮・福岡県

③SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝　ポスター
宮崎美穂・長崎県／桜岡大介・東京都／佐藤正彦・新潟県／小野寺美月・東京都／立石里香・大阪府

④オフビートレーサー!!-ORIGINAL SOUND TRAX-
水田尚志・高知県／井口富美子・神奈川県／鈴木稚子・千葉県

⑤ねおちゅぴサイン色紙
村上美穂・栃木県／高増克樹・長崎県／桜井桂奈・広島県／濱嶋宏圭・岡山県／荒木忠雄・埼玉県

⑥CDポーチ
伊藤正敏・岐阜県／藤野美穂・山口県／板谷行範・石川県

⑦マネーアイドルエクスチェンジャー　ミニステッカー
坂口昌史・大阪府／田中彰一・愛知県／三浦浩二・山口県／佐々木康晴・埼玉県／蜂谷智子・神奈川県／井上剛・京都府／落合秀樹・愛知県／池田健一・和歌山県／弓原則雄・兵庫県／尾野恵・大阪府／他10名

炎のゆくえ10月号プレゼント当選者発表

宮内麻希・茨城県／及川祐樹・京都府

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

SNK宣伝課

中村はんの今日もタルいわ



イラスト/RURU
ストーリー/稲葉祥子＆森さくら(NF編集部)



つづく

NEO·GEO FREAK 1月号予告

次号は12月9日発売　定価590円（本体562円）

幕末浪漫第二幕 月華の剣士
～月に咲く華、散りゆく花～

全キャラ必殺技解析

SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝

対CPU戦攻略

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
全51キャラ・サバイバルモード

◆第10回イラスト講座
講師/桜城やや

◆ねおちゅぴ通信
快調NF誌上『ねおちゅぴ』！
そろそろゲストも登場か⁉

◆キャラクターテキスト
二階堂紅丸
（KOFシリーズ）

◆連載コミック
KOF炎の不条理劇場
SNK宣伝課中村はんの"今日もタルいわ"

◆声優連載コラム
生駒治美～さかなのさんぽ
安井邦彦～Hello, Goodbye
（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO・GEO FREAK　12月号
1998年12月1日発行（毎月1回・1日発行）
第4巻第12号　通巻43号
定価590円（本体562円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒170-8427　東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL03-5992-2051
広告営業TEL03-5992-2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12SKビル202
TEL03-5395-6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長／新井正信，林由貴恵
●編集スタッフ／脇田明美，小野省悟，片山恵子，稲葉祥子，上原朋之，五十嵐由実，森さくら，中嶋竜，山崎誠
●攻略スタッフ／ジェイケイ，修羅騎士　鷹，モリスケ，蒼炎闘士ゆーち，DSP-たろりん，奥女中秀麿，ハンター改，飲み頃KING，ヒデ本条
●制作スタッフ／田原節子，鳥貝なつみ
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），松永一美，根津修一，村木哲雄，渋川賢司，早川知代子，APO DESIGN，小野真由美
●サービス部／奥女中"艶"
●広告営業部／小串紀博，小林邦秋，占部啓介，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，梶敏也，作花範男，高井美恵，中川真理子，宮崎有史，井口明，大島剛，加藤義明

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超！ 編集後記

●夏場の不摂生がたたって、なんと未だに体調不良のどん底…って、去年の秋口も、全く同じような状態だったんだけど。つまり、進歩なしって訳です。まぁ、この本が出る頃には、回復してるでしょうけど…。（隠し　勝俣）

●ところで指輪物語フィギュアにもリペイント版があるようで、当然ガンダルフには白と灰色があるわけですよええ。個人的には灰色ゲットだぜって感じ。このシリーズかなり出るらしいのでラダガスト希望。（へい!!　新井）

●そういや今年はまともなうな重食べてない。知らないうちに季節変わってるし（泣）。すぐ年末になっちゃうよん、トホホ…。ミッション発動前にうなぎ食べて体力つけよかな？　ジェイさんお疲れ様でした!!（うな重　林）

●火星人ってなんですか？　私そんなに得体が知れないのか…。まあ、星占いだと、火星が守護星だからいいのですが。え、ペルソナのパソコン版？　買うんだろうな、きっと。2はまだ？　不安なのは餓狼…。（火星人　脇田）

●Jさん、お疲れ様です。いつもご迷惑お掛けしてばかりですみませんでした。編集部も寂しくなっちゃうなぁ…。ところで年末のミッション、まず参加できるかどうかが大問題。お芝居も観に行きたいよぅ。（一文あり　片山）

●今年も残すところあと2ヵ月弱。何もしないまま、また1年が終ってしまう。考えてみれば、毎年特に変わった事もなく過ぎていたようなここ数年。それって、平穏＝無事だという証拠？　年取るだけね。（ローソク　稲葉）

●ピクッ！　ん～、いいッスね。活きがいい！　次号も期待（ヤケ）。で、やっぱり稲葉さんは女王様のようで。安心。しっかし、最近月日の流れ早すぎ。ついこの前正月だったんじゃ…？　…年かな、もう。（ピクッ！　上原）

●ジェイさん、今までどうも有り難うございました！
　さて、今月の中旬には、姉が男の子と女の子の赤ちゃんを出産している筈。一気に2児の母だね。子供の顔を見に、一度関西に帰ろうかな。（味覚の　森）

●最近ますますジャケ買いが加熱状態。その時のフィーリングで、名前もジャンルも何人かも知らないようなCDを買い漁る。気がつくと、今月も食費がなくなりダイオブハンガー状態。少しは学習しろ、俺。（ハンガー　中嶋）

●まさかとは思ったが…やはりルポ。もーいいやって感じですなぁ。…って、なんか編集部に入ってから性格悪くなってるような気がするぅ。まあ、仕事に慣れてきたってことで、いっか。みんな、見捨てないでね♡（ルポ　山崎）

●最近のおうちゲームはDQM…、なんて他愛のない近況報告を書くのも今月で最後。自分は10月限りでNFから引退いたしやす。今まで応援してくれた人、サンキューです。そして今後もNFをよろしく。じゃっ！。（JK）

●みんな辞めんの？　つーかこれからここ（NF）はどうなるんだろう？　う～ん。でもじじいである俺自身に負担を掛けるのは勘弁なので、仕事量は増やさないのだ。いやマジで…。（鷹）

●フリーク攻略陣の要、JKどんが卒業してしまいますた。うう、これから一体どうなるんだ？　っていうか、あとのことはたろりんにまかせて俺も卒業するかも。こえ。（モリスケ）

●創刊から、NF（ネオフリだよ東美君）＆攻略チームを支えてきたウチのリーダー（J）に御苦労さんの一言。時期は入れ変わっちったけど、俺も今年（来月？）で卒業です…。（ゆーち）

●JKとはNF創刊前から一緒に仕事してたので、なんつーか…。とりあえず『ごくろうさま』。あとモリスケ、スラン　クォリー2枚も引くの禁止。俺置いて卒業も禁止。（DSP）

●JKさん、モリスケさん、ゆーちさん、みんなみんな辞めてしまうのね。そういう私も来月で…というのはわかりませんが、とにかくJKさんおつかれさま。（ヒデ本条）

●季節の変わり目で体調がボロボロです。風邪でだるいし、TDL内の厨房のバイトは疲れるし、地元でユリ好き少年のK澤君（通称・ヌル）には'98で負けるし、もう最悪。（ハンター改）

NEO·GEO FREAK
1998年12月1日発行(毎月1回・1日発行) 第4巻第12号／通巻43号



雑誌07225-12 T1107225120595